PC ACTION 6/2008

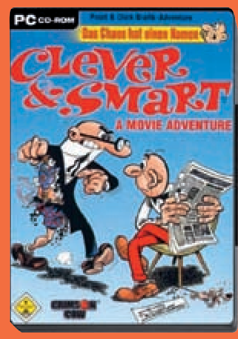
PC ACTION

www.pcaction.de



13. JAHRGANG
AUSGABE 148
6/2008
€ 5,30

4 KOMPLETTE SPIELE AUF DVD IM HEFT



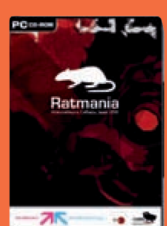
CLEVER & SMART
Die wahnwitzigste Mission der beliebten Comic-Agenten!



BLITZKRIEG 2
3D-Strategie der Spitzenklasse



GLEST
Spannende Kämpfe für Fantasy-Strategen





RATMANIA
Die Super-Nager sind unter uns!



20 Spiele, für die du eine Niere verpfänden würdest!

+VIDEO

HIT-GIGANTEN

GTA 4 • Mafia 2 • Far Cry 2 • Fallout 3 • Starcraft 2
Alan Wake • Gothic 4 • Mass Effect • Tiberium • Age of Conan • Left 4 Dead
Aliens • Operation Flashpoint 2 • Project Origin • S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky u. v. m.

COMMAND & CONQUER: KANES RACHE • GTA 4 • MAFIA 2 • FAR CRY 2 • FALLOUT 3 • STARCRAFT 2 u. v. m.

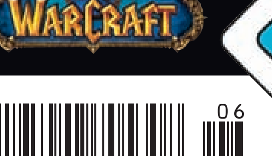
FETTE MODS & MAPS AUF DVD!



Map-Pack:
11 neue Karten und 2 frische Spielmodi

Ark Inventory:
Schnapp dir das Mega-Inventar!







Enthüllt: Jetzt gehst du in die Luft!

Tom Clancy's HAWX



Getestet: Hol dir die ungeschnittene Version!

+VIDEO

C&C 3: Kanes Rache

Exklusiv: Interview mit Kane im Heft!

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20

4 195002 705308 06

Die Redaktion

Magazin

JOACHIM HESSE
... ist über alles und hat nach seinem Geburtstag Rente beantragt. Bis dahin verdingt er sich als Nackt-DJ in zwielichtigen Nürnberger Bars.



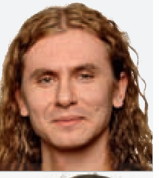
HARALD FRÄNKEL
... weinte beim Boll-Film *Postal* bittere Tränen und ist erschüttert, dass Kollegen dieses Machwerk ernsthaft sehr gut oder gar herausragend finden.



WOLFGANG FISCHER
... kommt neuerdings im hautengen Katzenkostüm in die Redaktion und leckt Kollege Blumenthal Nutella von den Brustwarzen. Miau!



ALEXANDER FRANK
... braucht keinen von diesen superscharfen HD-Fernsehern mehr, seit er beim Augenarzt war und sich Kontaktlinsen verschreiben ließ.



DENNIS BLUMENTHAL
... feiert den Geburtstag von Jack Nicholson, wird von seiner Freundin zum Spielen der *Thief*-Reihe genötigt und sabotiert die Olympischen Spiele.



MICHAEL GRILL
... sichert sich zwei Karten für das Fußball-EM-Spiel Österreich gegen Deutschland und hat plötzlich verdächtig viele neue Freunde.



Mods & Maps

MARC BREHME
... könnte eigentlich Urlaub in Australien machen, muss die Kohle aber stattdessen für eine fette Nebenkostennachzahlung raushauen. Blöde Heizerei!



ANDREAS BERTITS
... sollte bereits zahllose Windeln gewechselt haben, wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten. Und unter Schlafmangel leiden.



Online

LUKASZ CISZEWSKI
... möchte *Grand Theft Auto 4* heiraten und grüßt Herbert, den neuen, sympathischen Mitarbeiter bei pcaction.de. Sock'n'Roll!



CHRISTIAN GÜRNTH
... ist zur Besinnung gekommen und hat erkannt, dass echte Männer Fleisch essen. Seitdem genießt er sogar Spezialitäten aus eigener Schlachtung.



Spiel mit dem Feuer



Ein bisschen Spaß muss sein! Deshalb feierten die Redakteure draußen ein Fest.

Hesse: Meine Herren, was ist hier los? Warum gehen hier diese Spiele in Flammen auf? Wollen Sie etwa CDs brennen?

Grill: Nein, DVDs, Sie Nostalgiker! Ich weiß schon, am liebsten wäre es Ihnen, wenn Computerspiele noch auf Lochkarten rauskommen würden, nicht wahr?

Blumenthal: Muaha! Herr Hesse ist so alt! Als er bei der PC ACTION angefangen hat, hatten Spiele noch gar keine Grafik! Und keinen Sound!

Brehme: Meinen Sie etwa *Räuber und Gendarm*?

Fränkel: Nein, *Counter-Strike*. Hehehe!

Bertits: Aber Spaß beiseite: Herr Hesse ist heute ein Jahr älter geworden. Stoßen wir darauf an, dass er dem Tod wieder ein Stück näher gerückt ist! Prost!

Blumenthal: Herr Fischer, stehen Sie nicht auf reife Männer? Ähm ... Egal, warum verbrennen wir diese Spiele gleich noch mal?

Fischer: Weil neue rauskommen. Und zwar dieses Jahr noch. Die besten 20 stellen wir genau in dieser Ausgabe ab Seite 37 vor.

Grill: Und was daddeln wir bis dahin? Und womit spielen wir, falls sich diese 20 potenziellen Hits verschieben? Nur so am Rande ...

Frank: Wenn wir uns langweilen, könnte uns Herr Hesse ja ein paar Geschichten aus dem Ersten Weltkrieg erzählen.

Fränkel: Oh ja, am liebsten mag ich die Stelle, wo Herr Hesse dieses komische Pferd nach Troja geschmuggelt hat!

Hesse (ganz laut): Waaaaaas?

Fischer: So, Sie hatten jetzt alle genug Bier! Schreiben Sie jetzt Ihre Artikel! Und zwar gleich, bevor Sie wieder zu viel Blut im Alkohol haben!

PC ACTION ALS PDF:

PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. So retten Sie und wir den Regenwald!



IM HANDEL:

PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit dem blutigen Spielfilm *Six Ways to Sunday* – auf einer zusätzlichen DVD. Kaufen, Freunde!



Sonderheft Assassin's Creed
Alles zum Action-Kracher! Tipps und Tricks, Komplettlösung, Übersichtskarten, Poster und, und, und!



TEST DES MONATS



AB SEITE 76

Command & Conquer 3: Kanes Rache

Neue Kampagne, neue Einheiten, neuer Spielmodus: Auch das neue *Command & Conquer* gehört offenbar auf jede gute Festplatte.

VORSCHAU



AB SEITE 62

Armed Assault 2

Kamillentee-Kampftrinker haben beim nächsten Taktik-Shooter des Entwicklers von *Operation Flashpoint* nichts verloren. Und das ist gut so. Wie gut, verrät unsere Vorschau.

THEMA DES MONATS



AB SEITE 37

Hit-Giganten 2008

Sie wissen nicht, worauf Sie sich freuen sollen? Wir schon – und präsentieren Ihnen deshalb die 20 besten, potenziellen Spielehits in einem Artikel!

PC ACTION 6/2008

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

EXTRA

Film:

Musik:

Konsole:

Retro:

MODS & MAPS

MODS & MAPS



HARDWARE



SPIELETIPPS

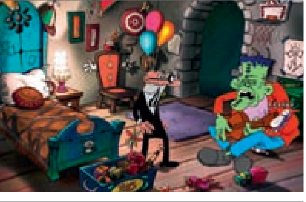
HARDWARE

Spiele in diesem Heft



VOLLVERSION

Clever & Smart



Witziges Adventure mit den verrückten Comic-Helden

- Einzigartiger Mehrspieler-Modus
- Reisen Sie durch 100 Jahre Filmgeschichte
- Gags am laufenden Band
- 100 Schauplätze in gelungener 2D-Comic-Optik

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	266 MHz, 64 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	http://www.cleverundsmart-game.de

VOLLVERSION

Blitzkrieg 2



Strategiespiel mit ausgefeiltem Mehrspielermodus

- Zwei Kampagnen
- Zehn neue historische Missionen
- Massig Einzel- und Mehrspieler-Karten
- Alte und neue authentische Einheiten

GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	1,0 GHz, 320 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	http://www.blitzkrieg2.de

VOLLVERSION

Ratmania



Jump & Run mit gepimpten Nagern und kniffligen Denkaufgaben

- Aufwendig gedrehte Realfilmszenen als Intro
- Abwechslungsreiches Gameplay mit 3D-Grafik
- Atmosphärische Story
- Zwischensequenzen als Comic-Strips

GENRE	Jump & Run
VORAUSSETZUNG	1,8 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.ratmania.at.tf



VOLLVERSION

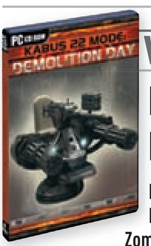
Glest



Mittelalterliches 3D-Fantasyszenario für Strategie-Fans

- Zwei verschiedene Fraktionen wählbar
- Abwechslungsreiche Schauplätze
- K.I.-gesteuerte Gegner oder Mehrspielermodus
- Erstellen Sie mit dem Editor eigene Karten

GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	1,4 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (nein)
INTERNET	http://www.glest.org



VOLLVERSION

Demolition Day



NUR AUF AB-18-VERSION!

Ballern Sie mit einem Maschinengewehr auf Zombiehorden

- Drei verschiedene Waffenausstattungen
- Ansprechende 3D-Grafik
- Blutiges Gemetzel
- Fetziger Soundtrack

GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	1,4 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	http://www.kabus22.com

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMOS

UEFA Euro 2008



Video Strip Poker Supreme

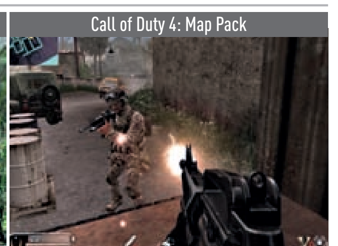


MODS & MAPS

Crysis: Noname Island - Episode 1



Call of Duty 4: Map Pack



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

Turning Point: Fall of Liberty — PC ACTION kocht Kloßbusters — Mass Effect — Command & Conquer 3: Kanes Rache



Weitere Videos finden Sie auf DVD.

FILM

Six Ways to Sunday

Nur in:



Abgedrehter Mafiafilm mit Adrian Brody (*The Village, King Kong*) und einem Haufen knallharter Gangster.

Harry ist ein sozialer Krüppel, ein Muttersöhnchen und furchtbar schüchtern. Das alles ändert sich jedoch, als sein Freund Arnie Hilfe bei einem seiner Handlanger-Jobs braucht. Schnell steigt Harry im Mafia-Milieu ein und die Erfolgsleiter dabei nach oben. Friedvolle Seelen, die nicht auf physische Gewalt, Sex und Blut stehen, beißen auf ein Stück Leder.





Vollversion: Clever & Smart

Die spinnen, die Spanier: witziges Adventure mit den verrückten Comic-Helden.

Vollversion: Blitzkrieg 2

Strategiespiel mit Weltkriegsszenario und ausgefeiltem Mehrspielermodus.

Vollversion: Kabus 22: Demolition Day



Blutiges Minispiel: Ballern Sie mit einem Maschinengewehr auf Zombiehorden.



SEITE A

VOLLVERSION

Blitzkrieg 2
Clever & Smart
Kabus 22: Demolition Day
(nur auf AB-18-VERSION!)

MODS & MAPS

Call of Duty 4
- Frontlines
- Map-Pack
Crysis
- Noname Island Episode 1
Diablo 2
- Back to Hellfire
Gothic 3
- Gothic 3 Questpaket 2.0
Unreal Tournament 3
- Bonus Pack
World of Warcraft
- Ark Inventory

EXTRAS

Der Abgrund in uns, Folge 2

PC ACTION-Podcast #21 (MP3)
PC ACTION-Titelsong
The New Black: More than a Man (MP3)

STANDARD-TOOL

Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
Gamers.IRC5.15
VLC 0.8.6e win32
Wallpapers
WinRAR

TIPPS & TRICKS

Kurztipps 5/2008 (PDF)

SEITE B

DEMOS

UEFA EURO 2008
Video Strip Poker

VOLLVERSION

Clever & Smart (Disk 2)

Glest
Ratmania

VIDEOS

Assassin's Creed: Director's Cut Edition
Armed Assault 2
Command & Conquer 3: Kanes Rache
Crysis: Noname Island
(erweitert auf AB-18-VERSION!)
Der Spieler Bernhard Hoëcker
Legendary
Mass Effect
Pro Evolution Soccer 2008 Media Cup
Race Driver: GRID
Hitgiganten 2008
Turning Point: Fall of Liberty
(erweitert auf AB-18-VERSION!)
PC ACTION kocht Kloßbusters
PC ACTION spielt Tempest 2000
World in Conflict: Soviet Strike

UPDATES

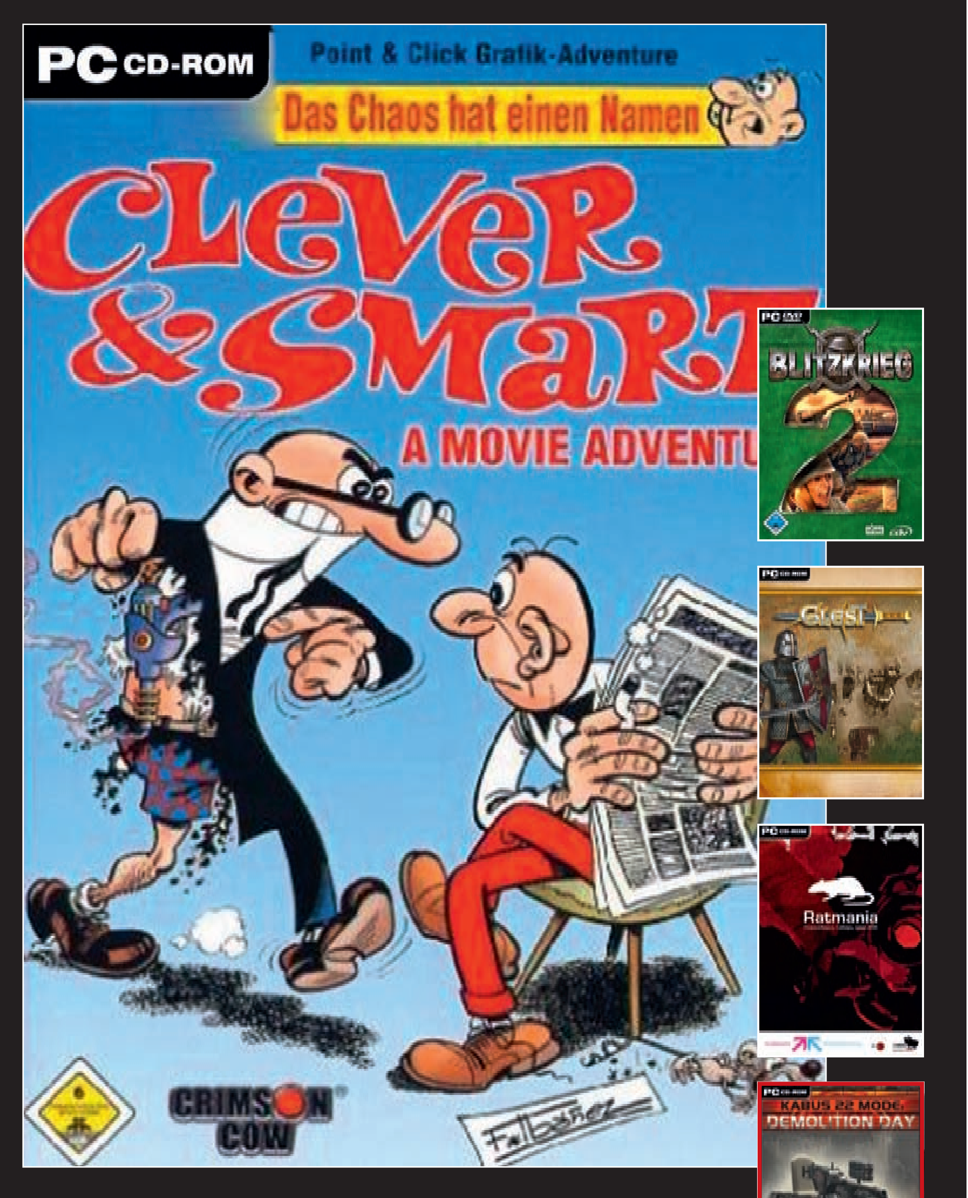
Frontlines: Fuel of War v1.0.2 (de)
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0006 (int)

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

Clever & Smart, Blitzkrieg 2, Ratmania, Glest, Kabus 22: Demolition Day

6/2008





TOP NEWS

Haben Sie das Motiv erkannt? Eine Konzeptzeichnung der Minen von Moria.

»Schlicht: das Empfangszimmer der PC ACTION-Redaktion.«

Eine Konzeptzeichnung der Zugangstore zu den Zwergenminen von Moria.

DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE MINEN VON MORIA

Böse Mine zum guten Spiel

Darauf hat die Rollenspielwelt gewartet: Die erste Erweiterung zu Codemasters' Tolkien-Abenteuer wurde endlich angekündigt!

ONLINE-ROLLENSPIEL | Ein Spiel, sie zu knechten ... Codemasters' Vision von einer Monopolstellung im Online-Rollenspielmarkt ging nicht auf. *World of Warcraft* ist mit seinen zehn Millionen Spielern weltweit einfach zu mächtig. Dennoch gelang es *DHdR Online*, durch innovative Spielmechanismen und die exzellente Präsentation eine treue Fangemeinde um sich zu scharen. Und diese wird jetzt belohnt – mit einem Ausflug in die Tiefen der Zwergenminen Morias.

SPRICH FREUND UND TRITT EIN!

Für alle, die gerade kein Bild dieses Orts vor Augen haben: Diese verlassene Mine durchquerten Frodo und seine Ring-Gefährten, um nach Mordor zu gelangen. Dort trafen sie auf den feurig-bösen Balrog, der den Zauberer Gandalf in die Tiefe riss, was den Guten für immer veränderte. Für Online-Rollenspieler bedeuten die Minen von Moria vor allem das: die längst fällige Erhöhung der Maximalstufe von 50 auf 60, neue Gebiete und Instanzen (abgeschlossene Levels) sowie zahlreiche Erweiterungen bestehender Spielinhalte. Dazu kommen zwei neue Klassen und die Möglichkeit, bestehende Gegenstände weiterzuentwickeln. Als Veröffentlichungstermin ist Ende 2008 geplant. Damit Sie sich bis dahin nicht langweilen, dürfen Sie sich auf untenstehender Webseite mit anderen Tolkien-Fans in drei witzigen Minispielen messen und so mehr über die Erweiterung erfahren.

Wolfgang Fischer

Info: unlocktheminesofmoria.com



»Schläft nie: der Wach-Mann.«

Zwei Soldaten patrouillieren vor einem Gebäude. Wir tippen auf die Westminster Abbey in London.

VELVET ASSASSIN

Traumfrau

Ende des Jahres bricht ein Krieg aus. Das Kriegsszenario ist nicht neu, der Titel des zugehörigen Spiels aber schon.

ACTION | Es gibt neue Lebenszeichen von *Velvet Assassin*! Wie, Sie kennen *Velvet Assassin* nicht? Kein Wunder, immerhin hat das Teil einen neuen Namen bekommen. Die PC ACTION enthüllte den Actiontitel seinerzeit als *Sabotage*. Der damalige Vertrieb dtp fand das Spiel angesichts des geschichtlichen Hintergrunds und des Gewaltgrades wohl zu heikel und gab die Verantwortung mittlerweile an die Gamecock Media Group ab. Das Spielprinzip hingegen bleibt: Sie lenken die Geheimagentin Velvet Summer in der Verfolgerperspektive durch morphiumgeschwängerte Träume, die teilweise auf echten Begebenheiten des Zweiten Weltkriegs basieren.

Jürgen Krauß

Info: www.velvetassassin.com



Shopping-Tour

Exklusiv für PC ACTION-Leser: Geben Sie bei Ihrem Doomster-Einkauf einfach folgenden Code ein und sparen Sie ganze fünf Euro!

Gutscheincode: Doomdidoom
Aktionsschluss: 26. Mai 2008

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Was für ein Abschnitt!


»*WoW*-Spieler: „Ach Mann, ich bin erst auf Stufe fünf."«

Im Mehrspielermodus geht es heiß her: Unser Team bestreitet einen offenen Schusswechsel mit den Gegnern.

„Weh! Jetzt geht es klipp und klapp mit der Scher' die Daumen ab, mit der großen scharfen Scher'! Hei! Da schreit der Konrad sehr." Sie sehen, schon der *Struwwelpeter* kämpfte mit Schnitten.

TAKTIK-SHOOTER | Wir Deutschen haben es nicht leicht: Unverständlicher Rummel um Eisbären-Babys, weibliche Bundeskanzler und die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) machen uns das Leben schwer. Dass *Vegas 2* hierzulande noch nicht erschienen ist, geht größtenteils auf die Kappe der USK, die vor allem am A.C.E.S.-Belohnungssystem für abwechslungsreiches Töten Anstoß nahm und eine Alterskennzeichnung verweigerte (daraus könnte eine Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien resultieren). Also holt Ubisoft die große Schere heraus und schnippelt fleißig an seinem für Konsolen außerhalb Deutschlands längst erschienenen Taktik-Shooter herum. Die kastrierte PC-Fassung soll noch im April, die Konsolen-Varianten kurze Zeit später erscheinen. Doch warum liegt uns noch kein Testmuster vor? Steckt hinter den Änderungen vielleicht mehr, als Ubisoft zugeben will? Schnitt die internationale Ausführung bei der Fachpresse einfach zu schlecht ab? Streiken mal wieder die Briefträger? Wir wissen es nicht, hoffen aber, Ihnen im Test in der nächsten PC ACTION mehr verraten zu können. Jürgen Krauß

Info: www.rainbowsixgame.com

Scharfe Schnitte

Die USK hat überall ihre Finger im Spiel. Folgende Titel erschienen anders als ursprünglich geplant:

Petz Hundequälerfreunde



Gedacht war das Spiel als Foltersimulation für Hundehasser. Nur wenige der Aktionsmöglichkeiten schafften es in das spürbar entschärfte *Petz Hundefreunde*. So können Sie Ihren Hund noch immer mit hautirritierender Farbe beschmieren, ihn aber nicht anzünden.

Die Sims 2: Columbine High School



Die fragwürdige *Sims 2*-Erweiterung, die den Amoklauf an der Columbine High School in Littleton thematisierte, erregte die Gemüter der USK. Kurzerhand entfernte man die Waffen und veröffentlichte das Add-on unter dem Titel *Wilde Campus-Jahre*. Öde.

Maniac Manson



Das mittlerweile etwas in die Jahre gekommene *Maniac Mansion* war ursprünglich als Ego-Shooter namens *Maniac Manson* geplant. Das Ziel des Spiels war es, als Marilyn Manson in die Fußstapfen von Charles Manson und in möglichst viele Gesichter zu treten.

BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: MENSCHEN HASSEN

»Jetzt neu im Spieleregal: *Cooking Guitar: Mongo-Edition.*«

Würde man Ralph Wollner mit Hundekot kreuzen, wäre das Ergebnis wahrscheinlich vom echten Wollner kaum zu unterscheiden.

Echt jetzt!

Eine Bekannte von mir kocht regelmäßig mit anderen fetten Weibern. Aber nicht in der Küche, sondern in *Cooking Mama* für Nintendo Wii. Bei dieser Koch-Simulation geht es unter anderem darum, Gemüse zu schneiden, Nudeln zu kochen und Pfannkuchen zu wenden. Meine Bekannte und ihre lastwagenförmigen Freundinnen haben da immer voll den Spaß. Packt man die marode Elefantengruppe aber in eine echte Küche, frisst sie den Kühlschrank leer und zieht gelangweilt weiter. Die Damen kochen nämlich nur virtuell und wundern sich trotzdem, dass sie keine Männer abkriegen. Nix können, scheiße aussehen und dann auch noch beschweren – so was hab ich gern! Statt in der Wii-Küche den Controller zu schwingen, könnten die ja echtes Kochen lernen. Dann hätten sie zum ersten Mal in ihrem Leben eine positive Eigenschaft und ihre Abschreckrate läge bei nur noch 95 Prozent. Ich weiß, dieser sozialkritische Vernunftston passt nicht zu mir. Doch Zivilcourage ist, wenn man auch mal heiße Eisen anfasst! Spinner üben täglich stundenlang *Guitar Hero*, machen mit EAs *Rock Band* einen auf Virtual-Rocker und die Weiber spielen *Cooking Mama*, während ihre Männer ins Hungerkoma fallen. Wissen Sie, wo das hinführt? Ganz einfach: Bald tun alle nur noch so, als ob! Dann gibt's *Happy go Robbenschlachting* für Wii, weil sich die Herrschaften ja zu fein sind, um mit dem echten Knüppel auf echte Pelzrobben zu plonken! Bei *Wii Waa Walfang* geht man zu virtuellen Forschungszwecken auf virtuelle Meeressäugerjagd, weil es bequemer ist, als wirklich in See oder in den Wal zu stechen! Wo soll das bitte enden? Dürfen wir uns irgendwann auf Kriegssimulationen gefasst machen, in denen man durch die Gegend rennt und auf virtuelle Menschen schießt? Beten wir zu Gott, dass es nicht so weit kommt.

RED FACTION: GUERILLA

Ein Mann sieht rot

»Manfred hat den Seitensprung seiner Frau verdammt gut weggesteckt.«



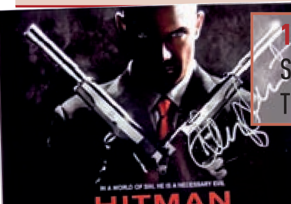
Zerstörungswut: Laut Angabe der Entwickler können Sie in *Red Faction: Guerilla* den Mars quasi komplett zerlegen.

Die *Red Faction*-Serie stand bisher für exzessive Zerstörungsorgien. Auch mit *Guerilla* ändert sich daran wenig.

EGO-SHOOTER | Von der Alten verlassen? Im Job verkackt? Unabsichtlich ein Kind gezeugt? Das Leben bietet genug Gründe, schlecht drauf zu sein. Um sich in solchen Situationen abzureagieren, greift man demnächst zu *Red Faction: Guerilla.* Wie von der Serie gewohnt, dürfen Sie die Sau rauslassen und quasi den ganzen Mars zerlegen. Als Mitglied der Red-Faction-Freiheitsbewegung wirft Sie das Spiel 50 Jahre nach der Handlung des ersten Teils auf dem roten Planeten ab und drückt Ihnen ein breit gefächertes Arsenal schlagkräftiger Wummen in die Hand, um sich gegen die EDF (Earth Defence Force) zu wehren. Vollständig zerstörbare Umgebung, massig Fahrzeuge, ein dicker Mehrspieler-Teil – die Ankündigungen machen an sich Bock auf mehr, die Screenshots eher weniger: Wir haben schon überfahrene Tiere gesehen, die besser aussahen. Termin gibt's noch keinen. Michael Grill

Info: www.thq-games.com

Das ist ja der Killer!



Wie heißt der Hauptdarsteller von Hitman?
A) Agent 0815
B) Agent 47
C) Agent Orange

Am 2. Mai kommt die Blu-ray und die DVD-Version des *Hitman*-Films in den Handel. Und weil Agent 47 in der PC ACTION-Redaktion genauso beliebt ist wie willige Praktikantinnen, haben wir ein feines Gewinnpaket für Sie zusammengeschnürt. Der Knaller: Wir verlosen ein von Hitman-Darsteller Timothy Olyphant signiertes Edel-Gemälde. Obendrein gibt es den Streifen als DVD und Blu-ray. Fans freuen sich über Bonusmaterial wie entfallene Szenen, Entstehung der Filmmusik und ein Making-of. Es gibt also KEINEN Grund, nicht mitzumachen!



1x SIGNIERTES HITMAN-BILD
Schick gerahmt und mit Unterschrift des Hauptdarstellers Timothy Olyphant. Der Hingucker schlechthin! Wert: unbezahlbar

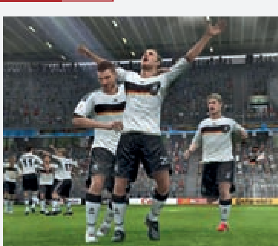
3x HITMAN-BLU-RAY
94 Minuten Hochspannung in bestechender Full-HD-Qualität und mit mächtigem Sound. Natürlich frisch verpackt und nagelneu. Wert: je 33 Euro

3x HITMAN-DVD
Genauso aufregend wie die Blu-ray-Variante, nur eben in normaler Fernsehauflösung. Genau das Richtige für einen romantischen Abend. Wert: je 20 Euro

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 20. Mai 2008.

LIES MICH!

UEFA Euro 2008 AUF DVD DEMO



Sport | Die Welt zu Gast bei Verlierern – so ähnlich sieht momentan die Stimmung unter Fußballfans aus. Kein Wunder, rangiert Österreich doch in der FIFA-Weltrangliste hinter Fußballgrößen wie Gambia oder Katar ... Ein guter Grund, die EM lieber zu Hause stattfinden zu lassen – mit *UEFA Euro 2008.* Der auf unserer DVD befindlichen Demo nach zu urteilen brilliert das Spiel vor allem technisch, das Spielgefühl stinkt aber nach wie vor gegen Genre-Primus *Pro Evolution Soccer 2008* ab. Anpfiff: 17. April 2008. (MG)

Info: www.electronic-arts.de

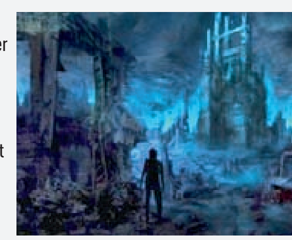
Lost Planet: Colonies



Action | Bei der Ankündigung von *Lost Planet: Colonies* dachten die Fans an einen möglichen Nachfolger des Actionkrachers. Jetzt wird *Colonies* doch „nur" so etwas wie eine aufgebohrte Version mit zusätzlichen Inhalten, allerdings zum günstigen Budget-Preis. Eine der Neuerungen: PC-Zocker können im Mehrspielermodus Konsoleros den virtuellen Schädel wegblasen – und umgekehrt. Einen Test der fertigen Version erwarten wir für die nächste Ausgabe. (MG)

Info: www.lostplanet-thegame.com

Prey 2



Ego-Shooter | Tommy gräbt das Kriegsbeil wieder aus: Nachdem Fans von *Prey* schon länger wissen, dass an einem Nachfolger gearbeitet wird, gibt's jetzt endlich neue Infos. Demnach soll der Ego-Shooter für PC und Xbox 360 erscheinen und die weltrettende Rothaut als gebrochenen Mann präsentieren. Zu sehen gibt's außer einem Mini-Artwork noch nichts, auch der Erscheinungstermin ist noch unklar. (MG)

Info: www.prey.com

Bioshock 2

Ego-Shooter | Bei der Veröffentlichung der Quartalszahlen hat Take 2 kürzlich einen Nachfolger für *Bioshock* angekündigt. Zum Spiel selbst gibt es noch sehr wenig Infos, Gerüchten zufolge spielt die Geschichte aber vor Teil 1. Mit den Arbeiten an *Bioshock 2* hat Take 2 nicht Irrational Games (jetzt 2K Boston) betraut, sondern 2K Marin. Dass der Titel schon jetzt angekündigt wurde – schließlich soll er erst Ende 2009 erscheinen –, hat wohl einen einfachen Grund: Take 2 will den Wert des Unternehmens in die Höhe treiben, schließlich ist Branchen-Riese Electronic Arts schon seit Wochen hinter den *GTA*-Machern her. (MG)

Info: www.take2.de

Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: Rappelz

Name: Verah

Künstlername: The Mistress

Position: Im Mittelfeld hat sie ihre Stärken

Alter: 24

Geschätzte Körbchengröße: 80D

Geburtsort: Der Schleier der Dämmerung (ein Krater im Zentrum der Trainingsinsel)

Internetseite: http://de.rappelz.gpotato.eu

Körperteil, das wir bei ihr zuerst anstarren: Wir können uns noch nicht zwischen links und rechts entscheiden.

Infos zum Spiel: *Rappelz* ist ein relativ junges Online-Rollenspiel aus Korea. Die deutsche Version startete im Januar dieses Jahres. Im Gegensatz zu *World of Warcraft* oder vielen vergleichbaren Spielen ist *Rappelz* kostenlos. Die Entwickler nFlavor finanzieren die Weiterentwicklung durch spezielle Online-Shops, in denen Spielgegenstände gegen echtes Geld über den virtuellen Ladentisch wandern. Mehr Infos erhalten Sie auf der *Rappelz*-Webseite.

Die hübsche Verah gehört zum Volk der Asuren, einer der drei Fraktionen im Online-Rollenspiel *Rappelz*.



Hauptfigur Thorton versteckt sich vor einer Wache. Ob er an ihr vorbeischleicht oder den offenen Kampf sucht, liegt bei Ihnen.

»Ziemlich metrosexuell: immer einen Viererpack Labello griffbereit haben.«

ALPHA PROTOCOL

Protokollführer

Eine nicht näher spezifizierte Katastrophe bedroht die Welt und nur einer kann sie retten (und nebenbei viele hübsche Frauen kennenlernen): Geheimagent Michael Thorton.

ROLLENSPIEL | Wer das Wort Rollenspiel hört, denkt entweder an Fantasy, Science-Fiction oder den heimischen Folterkeller. Sega will nächstes Jahr mit *Alpha Protocol* frischen Wind ins Genre pusten. Darin stellt sich Geheimagent Thorton den Gefahren der heutigen Zeit. Je nach Spielweise stehen dabei eher Prügeln oder Schleichen auf dem Programm. Entwickler Obsidian Entertainment kennt sich in der Materie aus, zumindest bewiesen die Programmierer ihr Talent bereits zweimal: mit *Neverwinter Nights 2* und mit *Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords*. Wir dürfen also gespannt sein. Jürgen Krauß

Info: www.alphaprotocol.com

EDNA BRICHT AUS

Frauenbewegung

In diesem handgezeichneten Point&Click-Adventure brechen Sie aus einer Nervenheilanstalt aus. Verrückt, oder?

ADVENTURE | Wenn eine Tussi mit einem Stoffhasen labert und aus ihrer Gummizelle flieht, könnte man meinen, sie würde da auch hingehören. Aber bei *Edna bricht aus*, dem neuen 2D-Comic-Adventure von Daedalic Entertainment, ist alles etwas anders. Der Entwickler verspricht ab 5. Juni schrägen Humor, durchgeknallte Charaktere, knackige Rätsel und eine lange Spielzeit dank über 120 begehbarer Räume. Marc Brehme

Info: http://edna.daedalic.de



König Adrian kann hellsehen. Edna hat beim Münzwurf-Glücksspiel „Kopf oder Zahl" also vorerst keine Chance.

ELVEON & CODENAME: PANZERS – COLD WAR

Heftiger Niederschlag



Da liegt der Gegner besiegt am Boden. Elveon glänzt mit *Unreal*-Engine-3-Optik.

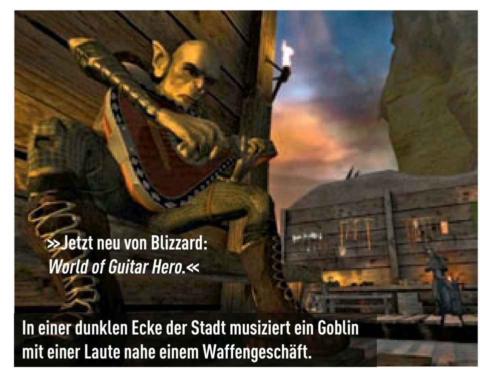
Beim Darmstädter Spiele-Herausgeber 10tacle hängt der Haussegen schief. Wir bangen um *Elveon* und das neue *Codename: Panzers*.

INDUSTRIE | Aus dem uns versprochenen, exklusiven *Elveon*-Entwicklerbesuch in Bratislava, auf den wir seit zwei Jahren warten, wird nichts mehr. 10tacle löst das slowakische Studio derzeit auf, *Elveon*-Papa Jürgen Reußwig verabschiedete sich bereits Anfang April aus dem Unternehmen. Das in einer Elfenwelt angesiedelte Action-Adventure soll aber trotzdem noch erscheinen: Bis Weihnachten 2008 will 10tacle das Spiel in Budapest fertigprogrammieren lassen. Allgemein plagen 10tacle fallende Börsenkurse, Gewinnwarnungen und Terminverschiebungen. Auch Echtzeit-Strategiespiel *Codename: Panzers: Cold War* ist betroffen. Nach unserem Beta-Test in der Vorausgabe verschob sich der geplante Erscheinungstermin der Panzerschlacht überraschend in ungewisse Zukunft. Joachim Hesse

Info: www.10tacle.de

DUNGEON HERO

Held regiert die Unterwelt



In einer dunklen Ecke der Stadt musiziert ein Goblin mit einer Laute nahe einem Waffengeschäft.



Der Held sieht sich umringt von feindlichen Goblins und kämpft sich seinen Weg mit dem Schwert frei.

Mischen Sie eine bösartige Gruppe Goblins auf, um den Bewohnern einer unterirdischen Stadt beizustehen.

ACTION-ROLLENSPIEL | Haben Sie sich schon mal gefragt, was die Monster in den Verliesen von Fantasy-Rollenspielen den ganzen Tag treiben? *Dungeon Hero* von Firefly (*Stronghold*) gibt die Antwort. Der Dungeon im Spiel ist Heimat von zwei verfeindeten Goblinstämmen. Sie sind ein Mensch, den eine der Parteien hinterhältigerweise in den unterirdischen Krieg zieht. Um wieder an die Oberfläche zu kommen, erledigen Sie für die Kerle diverse Aufgaben. Die Kämpfe laufen dabei sehr actionbetont ab, mit laut Entwicklern über 200 Spezialangriffen. Zwischen den Missionen wandern Sie durch die Goblinstadt Goldstar City, schauen den Bewohnern beim Arbeiten oder Musizieren zu, beobachten Ärzte, die Verwundeten Gliedmaßen amputieren, und verhökern gefundene Schätze bei Händlern. Erscheinen soll *Dungeon Hero* im Frühjahr 2009. Andreas Bertits

Info: www.gamecockmedia.com/hero

LIES MICH!

Max Payne: Der Film



Film | Der Held der gleichnamigen Spielereihe *Max Payne* wagt den Sprung auf die Leinwand. Die Hauptrolle übernimmt Hollywood-Schauspieler Mark Wahlberg (36, *The Departed*). Für Verwirrung sorgt derzeit die von den Produzenten angepeilte Altersfreigabe PG-13, also ab 13 Jahren, was sich nur schwer mit der recht blutigen Spielvorlage vereinbaren lässt. Max' sexy Affäre Mona Sax wird übrigens von der noch recht unbekannten, aber dennoch heißen Mila Kunis verkörpert. Geplanter Kino-Start: 2009. (DB)

Info: www.maxpayne.de

Project RPB



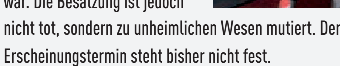
Rollenspiel | Piranha Bytes, der Entwickler der ersten drei Spiele der *Gothic*-Reihe, arbeitet fleißig an seinem neuen Rollenspiel. Konkrete Infos zu *„Projekt RPB"*, so der Arbeitstitel, gibt's keine, allerdings beglückte uns Vertriebsfirma Deep Silver mit einigen neuen Grafiken, die auf eine äußerst düstere Atmosphäre schließen lassen. Über dem Erscheinungstermin hängt noch ein dickes Fragezeichen. (MG)

Info: http://rpb.deepsilver.com

Cryostasis: Sleep of Reason

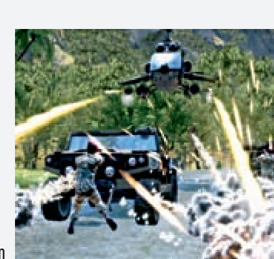


Action | Der Direct-X-10-Horror-Shooter aus dem Hause Action Forms versetzt Sie ins Jahr 1968. Der Protagonist Alexander Nesterov erkundet den virtuellen Nordpol und entdeckt ein Atom-U-Boot, das bisher im ewigen Eis verschollen war. Die Besatzung ist jedoch nicht tot, sondern zu unheimlichen Wesen mutiert. Der Erscheinungstermin steht bisher nicht fest. (DB)



Info: www.cryostasis-game.com

Just Cause 2

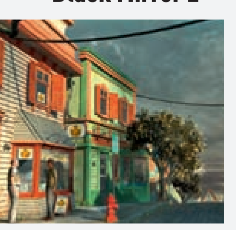


Action | Im Nachfolger der Action-Orgie aus dem Jahr 2006 steuern Sie den Geheimagenten Rico durch die Inselwelt von Südostasien. Hier ein paar Daten: 1.000 virtuelle Quadratkilometer Spielwelt, 100 Vehikel, 100 Waffen, noch spektakulärere Stunts als beim Vorgänger und ein Diktator mit dem lustigen Namen „Baby Panay". Ob es sich bei dem Machthaber um einen Säugling-Despoten oder um einen Scherz des Entwicklers handelt? Unbekannt, genauso wie der Erscheinungstermin. (AF)

Info: www.justcausegame.com

LIES MICH!

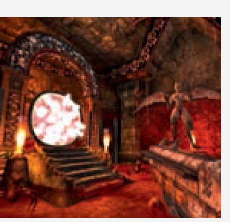
Black Mirror 2



Adventure | *Black Mirror*-Fans freuen sich über einen Nachfolger. Die Geschichte spielt zwölf Jahre nach Teil 1 und schickt Sie als Fotograf Darren unter anderem zu bekannten Schauplätzen wie Willow Creek zurück. Viele Infos zur Geschichte gibt's noch nicht, Entwickler Cranberry Productions will aber ansprechende Gruselstimmung im Stile des ersten Spiels bieten. Geplanter Erscheinungstermin: 2009. (MG)

Info: www.dtp-ag.de

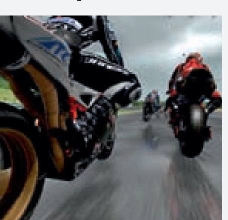
Dark Salvation



Ego-Shooter | Wer immer schon mal in die Haut eines toten Mädchens schlüpfen wollte, kann sich seinen Traum erfüllen: mit *Dark Salvation*. Das Gör tritt nach dem Ableben nicht vor seinen Schöpfer, sondern findet sich in der Unterwelt wieder und wird „von einem tödlichen Objekt" beherrscht – was immer das heißen mag. Der Budget-Titel von Mangled Eye basiert auf einer älteren Engine von id Software und soll noch dieses Jahr erscheinen. (MG)

Info: http://mangledeye.com/darksalvation

Superbike World Championship 08



Rennspiel | Nachdem man sich auf dem Zweirad gerne mal ein gebrochenes Genick einfängt oder ein Bein an der Leitplanke lässt, dürfen sich Hochgeschwindigkeits-Junkies ab Mai gefahrlos im Wohnzimmer austoben: mit *Superbike World Championship 08*. Der Titel von Black Beans Games bietet alle offiziellen Fahrer, Motorräder und Strecken der aktuellen Saison und lässt Sie in sechs Schwierigkeitsgraden über die Rundstrecken heizen. (MG)

Info: www.sbk08.com

Darkest of Days



Ego-Shooter | Entwicklerstudio Phantom FX lässt Sie durch die Zeit reisen. Besonders interessant klingt das sogenannte Aura-System: Sie müssen stets darauf achten, die Geschichte nicht allzu sehr zu verändern. Kann ja sein, dass Sie Ihren Ururururgroßvater über den Haufen schießen! Das Abenteuer beginnt im September 2008. (MG)

Info: www.darkestofdays.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Besitzen Sie eine aktuelle Konsole?

- Nein, ich brauche keine Konsole! 67%
- Ja, eine! 15%
- Nein, aber ich werde mir mindestens eine kaufen! 11%
- Ja, zwei! 5%
- Ja, drei! 2%

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

Pack den Hammer aus!



Schon jetzt ist die Spielgrafik beeindruckend. Die Rüstungen der Space Marines und Metallwaffen spiegeln auch Lichtquellen wider.



Einheiten werden cleverer. Sie suchen Deckung oder benutzen etwa einen Raketenrucksack (li.), um dem Feind in den Rücken zu fallen.

Die Klopperei zwischen Orks und Space Marines geht in die nächste Runde. Diesmal sogar mit kooperativem Mehrspielerteil.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Mit *Warhammer 40.000 – Dawn of War 2* hat Verleger THQ ein heißes Eisen im Feuer. Die Fortsetzung des prächtigen Echtzeit-Strategiespiels soll Anfang 2009 erscheinen und neben einer nichtlinearen Kampagne einen kooperativen Mehrspielermodus bieten. Die ersten Bilder sehen schon genial aus. Kein Wunder, hat Entwickler Relic doch die bereits beim ersten Spiel gelobte Grafikengine weiter verbessert. In *Dawn of War 2* schubst nun die Essence Engine 2.0 die Bits und Bytes in Ihren Grafikkartenspeicher. Wie im Vorgänger liefern Sie sich packende Schlachten im *Warhammer 40.000*-Universum, das von Games Workshop entwickelt wurde. Bei Redaktionsschluss waren nur Orks und Space Marines als Rassen bestätigt. Wir gehen aber davon aus, dass wie im Vorgänger viele andere Bewohner des Fantasie-Universums mitprügeln. Immerhin ist sich Brad Carraway, Vizepräsident und Internationaler Markenmanager bei THQ, sicher: *„Dawn of War 2* wird neue Maßstäbe im RTS-Genre setzen und Strategiefans weltweit mit erstklassigem Gameplay, actionreichen Schlachten und anspruchsvoller Taktik überzeugen". Übrigens: Besitzer des *DoW*-Add-ons *Soulstorm* dürfen automatisch am geschlossenen Mehrspieler-Betatest teilnehmen. Marc Brehme

Info: www.dawnofwar2.com

Ich will dich, Schatzi!

SUNFILM ENTERTAINMENT

Wo liegt die Schatzinsel?
A) In der Nordsee
B) In der Karibik
C) Im Fern-See

Vergangenes Jahr sorgte die Neuverfilmung von *Die Schatzinsel* in Frankreich für Begeisterungsstürme. Nun ist es endlich so weit: Seit dem 11. April gibt es das schwarzhumorige und abgedrehte Abenteuer auf DVD beim Händler Ihres Vertrauens. Dabei beschreitet Regisseur Alain Bebérian neue Interpretationswege und zeigt den Klassiker von Robert Louis Stevenson in völlig neuem Gewand. Na, neugierig geworden? Dann machen Sie sofort bei unserem Gewinnspiel mit! Los jetzt!



10 x DVD DIE SCHATZINSEL

Kommt im edlen Hochglanzschuber und ist ganz wild auf Ihren DVD-Player. Verwöhnen Sie Ihre Lauscher mit der DTS- und Dolby-Digital-5.1-Audio-Spur. Wert: je 15 Euro

5 x PC-ABENTEUER-SPIEL NEUE ABENTEUER AUF DER SCHATZINSEL

Mit dem Titel von Flashpoint (mehr Info unter www.flashpoint.de) erleben Sie Geschichte hautnah und steuern Hauptdarsteller Jim Hawkins. Wert: je 40 Euro



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 20. Mai 2008.

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Far Cry 2

Ein typisches Bild aus Far Cry 2: hübsche Vegetation, eine noch hübschere Knarre und eine umwerfende Explosion.

»Explodiert: Onkel Tom Bombadils Hütte.«

1 ▲ (2)

Worum geht es?

Vergessen Sie Jack Carver! Der Held aus Teil 1 spielt hier nämlich keine Rolle mehr. In *Far Cry 2* suchen Sie sich Ihren Liebling aus zehn vorgefertigten Charakteren aus und führen ein Dasein als Söldner in einem afrikanischen Staat. Ihre Aufgabe: den dortigen Krieg überleben und das Geheimnis um Ihre Identität lüften.

Warum brauchst du es?

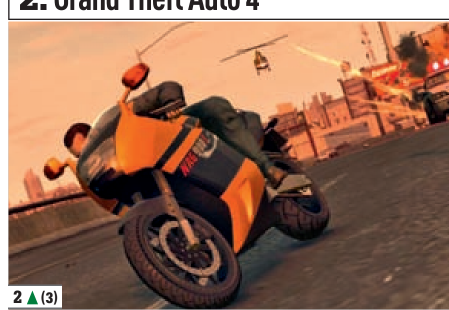
Weil Sie vor Ihren Freunden unglaublich blöd dastehen werden, wenn Sie als Einziger zugeben müssen, den heißesten Shooter des Jahres nicht gespielt zu haben. Woher wir so genau wissen, dass *Far Cry 2* ein Hit wird? Ganz einfach: Es sieht klasse aus, hat eine packende Hintergrundgeschichte und bietet Action satt!

Was gibt es Neues?

Die Entwickler haben die große Fangemeinde mit der Ankündigung geschockt, dass bei der Programmierung des Ego-Shooters Octo-Core-Rechner (PC mit acht Prozessorkernen) zum Einsatz kommen. Ob Sie ein solches Monsterteil auch brauchen, um den Titel ordentlich zu spielen, ist nicht bekannt. Mehr dazu auf Seite 54!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Ubisoft Montreal	Erscheint	4. Quartal 2008

2. Grand Theft Auto 4



2 ▲ (3)

Worum geht es?

Ostblock-Gangster Niko Bellic hat nur ein Ziel: Er will sich in Liberty City seinen ganz persönlichen amerikanischen Traum erfüllen! Dafür ist ihm jedes Mittel recht, sogar Waffengewalt!

Warum brauchst du es?

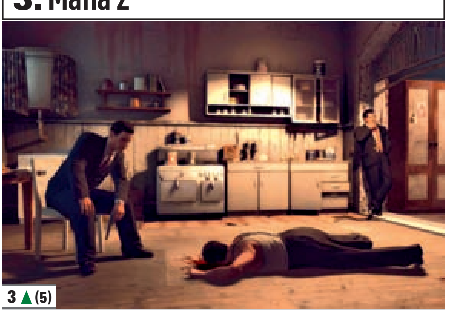
Weil der Mix aus kompromissloser Baller-Action, heißen Fahrsequenzen, packender Geschichte und unerreichter Handlungsfreiheit enorm sexy ist.

Was gibt es Neues?

Blitzmeldung: Wie unsere Spione bei Take 2 berichten, hat Modezar Karl Lagerfeld einen Gastauftritt in *GTA 4* als (halten Sie Ihr Designer-Höschen fest) DJ eines Radiosenders!

Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games	Erscheint	2008

3. Mafia 2



3 ▲ (5)

Worum geht es?

Sie gehören einer Verbrecherfamilie mit italienischen Wurzeln (im Volksmund Mafia genannt) an und versuchen sich vom einfachen Handlanger zum Chef der Sippe hochzuarbeiten.

Warum brauchst du es?

Weil *Mafia 2* in Sachen Atmosphäre, Spannung und Action bestimmt an Teil 1 heranreichen wird. Und der Vorgänger war der Hammer – sagt zumindest PCA-Don Jo Hesse.

Was gibt es Neues?

Herr Hesse ist nach Tschechien gefahren, hat mit den Entwicklern geschlafen und sich so neue Infos erschlichen. Diese dürfen wir aber nicht drucken. Dafür gibt's auf Seite 55 neue Bilder.

Genre	Action	Hersteller	2K Czech	Erscheint	2009

4. Das Schwarze Auge: Drakensang



4 ■ (4)

Worum geht es?

Dem Fantasiereich Aventurien stehen schwere Zeiten bevor. Das Böse zeigt an jeder Ecke seine hässliche Fratze. Sie und Ihre Heldentruppe schreiten ein und sorgen für Ordnung.

Warum brauchst du es?

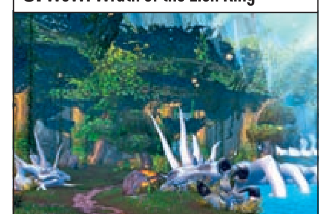
Weil man immer ein gutes Rollenspiel brauchen kann, oder? Spaß beiseite: Dank *DSA*-Lizenz verspricht *Drakensang* ebenso stimmungsvoll zu werden wie die Pen&Paper-Vorlage.

Was gibt es Neues?

Nicht viel, besser gesagt nichts. Sie sollen aber nicht leer ausgehen, daher verweisen wir an dieser Stelle auf den Artikel von Kollege Frank in dieser Ausgabe (ab Seite 38).

Genre	Rollenspiel	Hersteller	Radon Labs	Erscheint	Sommer 2008

5. WoW: Wrath of the Lich King



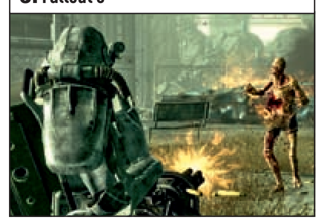
Worum geht es?
Lich-König Arthas terrorisiert im zweiten Add-on zum erfolgreichsten Online-Rollenspiel der Welt die Insel Nordend.

Warum brauchst du es?
Weil nur Besitzer der Erweiterung Level 80 erreichen, neue Gebiete erkunden und die neue Klasse Todesritter spielen dürfen.

Was gibt es Neues?
Neue, harte Fakten wird es wohl erst Ende Juni auf der Blizzard-Hausmesse geben. Bis dahin müssen Sie sich noch gedulden!

5 ▲ (7)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

6. Fallout 3



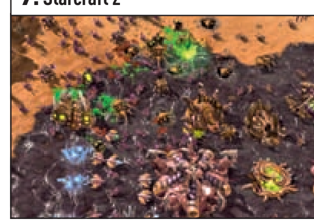
Worum geht es?
Als Überlebender eines verheerenden Atomkriegs durchstreifen Sie das zerstörte Nordamerika auf der Suche nach Ihrem Vater.

Warum brauchst du es?
Weil der dritte Teil der grandiosen Rollenspielreihe nicht nur spielerisch glänzt, sondern dank *Oblivion*-Grafik auch optisch.

Was gibt es Neues?
In den Weiten des Internets sind endlich neue Bilder aufgetaucht, die aufsehenerregende, weil sehr blutige Action zeigen. Mehr davon!

6 ▲ (8)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softw.	Erscheint	Herbst 2008

7. Starcraft 2



Worum geht es?
Drei Völker (Menschen, Zerg und Protoss) bekriegen sich in den Weiten des Alls. Dabei geht es um Landbesitz und Rohstoffe.

Warum brauchst du es?
Weil *Starcraft* zu den absoluten Höhepunkten des Echtzeit-Strategie-Genres gehört. Die Zeichen stehen gut, dass Teil 2 noch besser wird.

Was gibt es Neues?
Blizzard hat im Rahmen einer Produktvorstellung erstmals die Zerg präsentiert. Kollege Blumenthal kann seitdem nicht mehr schlafen.

7 ▲ (9)		Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

8. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky



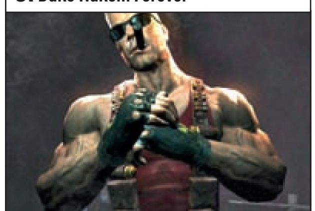
Worum geht es?
In diesem, dem ersten *S.T.A.L.K.E.R.* zeitlich vorgelagerten Shooter machen Sie dasselbe wie in Teil 1: das verstrahlte Tschernobyl erkunden.

Warum brauchst du es?
Wollen Sie nicht wissen, wie es zu den Zuständen kam, mit denen Sie in *Shadow of Chernobyl* zu kämpfen haben? Selber schuld!

Was gibt es Neues?
Der Titel hat mit Koch Media endlich einen deutschen Vertrieb und mit dem 29. August endlich ein fixes Veröffentlichungsdatum.

8 ▲ (10)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	GSC Gameworld	Erscheint	29. August 2008

9. Duke Nukem Forever



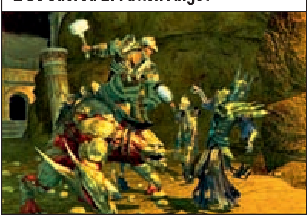
Worum geht es?
Der weltgrößte Action-Prolet ballert sich durch Horden von Außerirdischen und nuckelt dabei locker an seiner Mega-Zigarre.

Warum brauchst du es?
Weil bei einem Ego-Shooter, der den unverwechselbaren Herzog der Gewalt zur Hauptperson hat, Spaß im Vordergrund steht.

Was gibt es Neues?
Es gibt genau EIN neues Bild und das ist scheußlicher als Herrn Fränkels unrasierter Männerhintern. Zu begutachten auf Seite 43.

9 ▲ (12)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	3D Realms	Erscheint	Winter 2666

10. Sacred 2: Fallen Angel



Worum geht es?
Als strahlender Held reisen Sie durch die Fantasiewelt Ancaria und helfen dabei, die mystische T-Energie unter Kontrolle zu bringen.

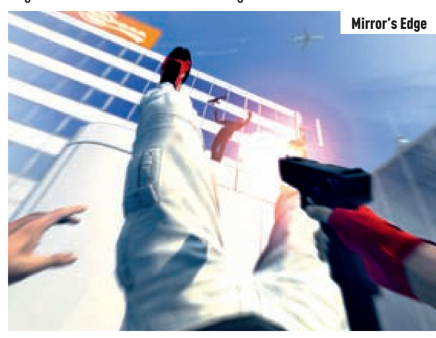
Warum brauchst du es?
Weil *Sacred 2: Fallen Angel* mehr actionreiche Kämpfe bietet, als Sterne am Himmel stehen. Haben wir mal grob geschätzt.

Was gibt es Neues?
Ein Lebenszeichen des Spiels in Form eines kurzen Trailers, der die Charakterklasse Inquisitor in Aktion zeigt.

10 ▲ (11)		Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Ascaron	Erscheint	3. Quartal 2008

Du fehlst mir!

Ein Spiel von Dice, in dessen Namen nicht *Battlefield* vorkommt – das hat Seltenheitswert. *Mirror's Edge*, der neueste Titel des schwedischen Entwicklerstudios, geht in eine andere Richtung: Als eine sogenannte Läuferin befinden Sie sich während des ganzen Spiels auf der Flucht vor Konzernen, die die Persönlichkeitsrechte der Menschen unterdrücken. Haben wir erwähnt, dass die Handlung von *Mirror's Edge* in naher Zukunft angesiedelt und es ein reinrassiges Actionspiel ist, bei dem Waffen aber nur eine untergeordnete Rolle spielen? Und was machen Läufer? Wenn sie nicht auf D4 ziehen und Bauern schlagen (für alle, die es nicht gemerkt haben: War'n Witz!), springen, klettern und hangeln sie sich von Dach zu Dach. Viel mehr gibt's über diesen ungewöhnlichen Titel noch nicht zu sagen. Trotzdem Stimmen her!


Mirror's Edge

Auf der Lauer


Tomb Raider: Underworld

Im neuen *Tomb Raider* geht es um ... HALT! STOPP! Mal ganz ehrlich, wen interessiert das eigentlich bei einem neuen Lara-Spiel? Reicht es nicht, zu wissen, dass Sie die gelenkige, gutaussehende, großbusige Archäologin endlich wieder durch mysteriöse Ruinen führen? Es versteht sich von selbst, dass es dabei einiges zu erkunden gibt. Und, wie sollte es anders sein, dort warten natürlich auch wieder jede Menge Gegner auf die hübsche Lara, die sie gekonnt mit Pistolen, Schrotflinten oder Maschinengewehr in die ewigen Jagdgründe schickt. Und jetzt zurück zum Anfang: Wir würden Ihnen liebend gern verraten, um was es in *Underworld* geht, aber das wissen wir angesichts der dürftigen Informationslage selbst nicht.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(13)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy 2008
12 ▲	(14)	Spore Aufbau-Strategie	Maxis 5. September 2008
13 ▲	(15)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Ion Storm 2008
14 ▲	(NEU)	Project Origin Ego-Shooter	Monolith Herbst 2008
15 ▲	(17)	Tomb Raider: Underworld Action-Adventure	Crystal Dynamics Ende 2008
16 ▲	(18)	Fable 2 Rollenspiel	Lionhead 2008
17 ▲	(20)	Age of Conan: Hyborian Adventures Online-Rollenspiel	Funcom 20. Mai 2008
18 ▲	(19)	Operation Flashpoint 2 Taktik-Shooter	Codemasters 2008
19 ▲	(26)	Return to Castle Wolfenstein 2 Ego-Shooter	Raven Software 2008
20 ▲	(22)	Alone in the Dark Action-Adventure	Eden Games 20. Juni 2008
21 ■	(21)	Empire: Total War Echtzeit-Strategie	Creative Assembly 2008
22 ▲	(32)	Two Worlds: The Temptation Rollenspiel	Reality Pump Studios 3. Quartal 2008
23 ▲	(28)	Turok Ego-Shooter	Propaganda Games Mai 2008
24 ▼	(23)	Brothers in Arms: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 2. Quartal 2008
25 ▼	(24)	A Vampyre Story Adventure	Autumn Moon Entertainment Ende 2008
26 ▼	(25)	Battlefield: Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice 3. Quartal 2008
27 ■	(27)	Devil May Cry 4 Action	Capcom Mai 2008
28 ▲	(29)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 2. Quartal 2008
29 ▲	(30)	Geheimakte 2 Adventure	Fusionsphere Systems 29. August 2008
30 ▲	(31)	Jagged Alliance 3 Runden-Strategie	Akella 2. Quartal 2008
31 ▲	(33)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2008
32 ▲	(34)	Elveon Action	Climaxgroup 2008
33 ▲	(35)	Splinter Cell: Conviction Action	Ubisoft Montreal 2008
34 ▲	(37)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2008
35 ▲	(36)	Postal 3: Catharsis Action	Running with Scissors 2008
36 ▲	(40)	Left 4 Dead Action	Turtle Rock Studios September 2008
37 ▲	(39)	Ghostbusters: Das Spiel Action	Terminal Reality Herbst 2008
38 ■	(38)	Borderlands Ego-Shooter	Gearbox Software 4. Quartal 2008
39 ▲	(NEU)	Tom Clancy's Endwar Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai 2008
40 ▲	(NEU)	Dead Island Action	Techland 2008

Mitmachen und abgreifen per SMS!



Hardware-Gewinnspiel

SEITE 142

Diesmal hat unsere Hardware-Abteilung einen sehr extravaganten Preis aus dem Ärmel gezaubert: In Zusammenarbeit mit der Firma 24 U Media verlosen wir einen Original-Spielhallen-Flipper *Indiana Jones: The Pinball-Adventure.* Wenn Sie das schicke Teil einsacken wollen, beantworten Sie einfach die schwierige Frage auf Seite 142 und schicken Sie die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 09" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 09 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-6-08", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Hitman-Gewinnspiel

SEITE 13

Am 2. Mai kommt der Kinofilm über den berüchtigten Auftragskiller Agent 47 als DVD- und Blu-ray-Version auf den Markt. Weil wir den aus der Videospiel-Serie bekannt gewordenen Fiesling so arg mögen, verlosen wir sowohl den Film als auch ein von Hauptdarsteller Timothy Olyphant signiertes Kunstwerk. Beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 13 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 10" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 10 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Hitman*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die Schatzinsel-Gewinnspiel

SEITE 16

Der französische Abenteuerfilm *Die Schatzinsel* interpretiert den Klassiker von Robert Louis Stevenson völlig neu und überrascht durch eine gehörige Portion schwarzen Humor. Damit Sie sich selbst davon überzeugen können, verlosen wir zehn mal die *Schatzinsel*-DVD. Wer mitmachen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 11" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 11 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Schatzinsel-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Teufel-Gewinnspiel

SEITE 121

Diesen Monat bekommen Sie von uns was um die Ohren: Mit der Edelmarke Teufel verlosen wir die Super-Suround-Anlage Concept G THX 7.1. Dank des wattstarken Geräts verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in einen Kinosaal. Das ist genau das Richtige für Sie und Sie wollen unbedingt gewinnen? Dann beantworten Sie die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 121 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 12" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 12 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Teufel-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 99

Wegen welchem Spiel wissen Sie nicht, in welchem Jahr wir leben? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 13" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 13 *Assassin's Creed*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welchen Titel würden Sie freiwillig ein Praktikum in der PC ACTION-Redaktion machen? Wir sind wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 14" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 14 *Aliens: Colonial Marines*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



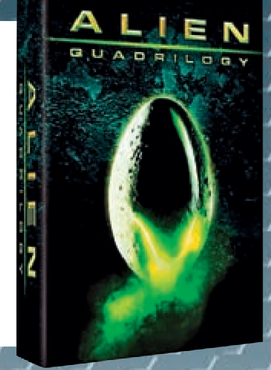
* 0,49 EUR/SMS - ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!

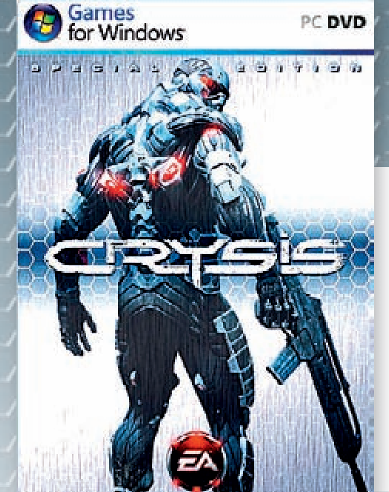
ALIEN BOX



ALIEN QUADRILOGY BOX (4 DVDS)

Im Weltall hört dich niemand schreien! Der Sci-Fi-Kult ist zurück: Bei diesem ultimativen 4er Disc-Set schlagen nicht nur die Herzen eingefleischter Alien-Fans höher. Enthalten sind: Alien, Aliens – Die Rückkehr, Alien 3 und Alien - Die Wiedergeburt. Lieferung nur solange Vorrat reicht!

PRÄMIEN-NR.: 003416



COLLECTOR'S EDITION

CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Die limitierte Collector's Edition gibt es als Metallbox. Sie enthält zwei Discs mit Entstehungsgeschichte, Spielmusik und Trailer, ein Artbook und ein zusätzliches Fahrzeug.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar – Artikel nur in begrenzter Menge lieferbar!

PRÄMIEN-NR.: 003301

Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische neue Film-Edition und wir schenken Ihnen als Dankeschön ein geniales PC-Spiel!



Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und den Ausnahme-Shooter Crysis abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

❒ Crysis PC-DVD (Collector's Edition)
(Prämien-Nr. 003301)

❒ Alien Quadrilogy Box (4 DVDs)
(Prämien-Nr. 003416)

(Angebot nur solange Vorrat reicht! Bitte nur eine Prämie auswählen)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PA FJ 03

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



E-SPORT



»Ping-Pong-Turnier der Versehrtengruppe Blümleinsmühle: Alle waren Sieger.«

Lukasz Ciszewski (Mitte) und Ralph Wollner (rechts) hielten die Ehre der PC ACTION hoch: Platz 1 und Platz 3!

PES 2008 MEDIA-CUP

Ball-Könige

Vor den Augen von Bayern-München-Mittelfeldspieler Jan Schlaudraff kickte PC ACTION die Konkurrenz in Grund und Rasen.

Brüste, Futter und Fußball – das sind die drei lebenserhaltenden Dinge im tristen Dasein eines PC ACTION-Redakteurs. Brüste und Futter gibt's sowieso jeden Tag, also wurde es wieder Zeit, unserer Passion für das runde Leder zu frönen. Konami hatte zum mittlerweile siebten *Pro Evolution Soccer* Media Cup nach München geladen – und die Mitarbeiter Ihrer Lieblingszeitschrift waren dem Ruf zum Playstation-3-Joypad pflichtbewusst gefolgt – wie knapp 50 andere Branchenvertreter aus ganz Deutschland. Nachdem man sich am hervorragenden Büffet und dem noch hervorragenderen Bier-Zapfhahn die nötige Motivation für das harte Turnier geholt und die Torschusspanik weggetrunken hatte, ging's auch schon zur Sache – zum Leidwesen der gegnerischen Spieler: Vor den Augen von Stargast Jan Schlaudraff, Mittelfeldspieler beim FC Bayern München, schafften es mit Jo Hesse, Ralph Wollner, Christian Gürnth, Michael Grill und Lukasz Ciszewski gleich fünf PC ACTION-Schreiberlinge ins Achtelfinale. Doch damit nicht genug: Oldie-Rocker Wollner sicherte sich den grandiosen dritten Platz und Lukaszinho da Ciszewski heimste mit einem wahnwitzigen Torschnitt von sechs Treffern pro Spiel nicht nur den goldenen Schuh als bester Torschütze, sondern auch den Turniersieg ein! Natürlich wird die PC ACTION auch nächstes Mal beim Fußball-Großereignis des Jahres dabei sein – und hoffentlich alle drei Treppchen auf dem Siegerpodest besetzen!

Michael Grill

Info: www.pcaction.de

LIES MICH!

Mousesports rockt die CeBIT



Foto: readmore.de

Mit einem Triumphzug sicherte sich mousesports den Extreme-Master-II-Titel. Das Berliner *Counter-Strike*-Team beendete damit eine mehr als einjährige Durststrecke, während der deutsche Teams keine internationalen Titel errangen. Team Alternate spielte sich im hochkarätig besetzten Teilnehmerfeld auf Platz 3 und sorgte damit für ein gelungenes deutsches Gesamtergebnis. (RK)

Info: www.mousesports.com/de

Intel Friday Night Games in Köln

In Köln fand das zweite Intel Friday Night Game der ESL-Pro-Series statt. In der Heimatstadt des Veranstalters war das Programm besonders hochklassig. Erst schlug *Warcraft 3*-EPS-Champion Dennis „HasuObs" Schneider (21, Rodenkirchen) Vizemeister Lars Gerrit „Protois" Reichelt (19, Goslar) mit 2:1, dann fügte n!faculty mousesports in *Counter-Strike* die erste Saison-Niederlage zu. (RK)

Info: www.esl-europe.net/de/pro-series/fng

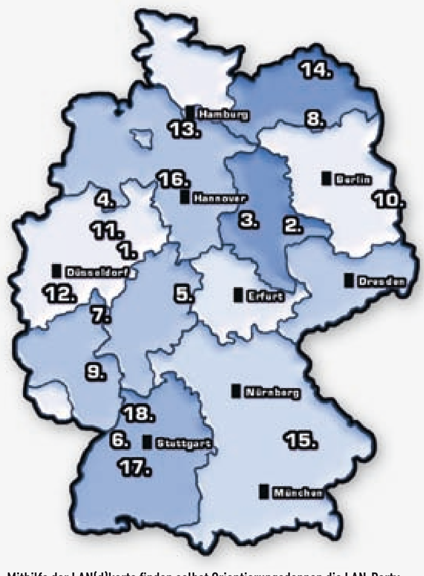
Wechselchaos um SpawN

Rolle rückwärts von SKs *Counter-Strike*-Star Abdisamad „SpawN" Mohamed (23, Stockholm). Vor der CeBIT fühlte sich der Schwede noch ausgebrannt und verließ sein Team. Doch die ehemaligen Mitspieler überredeten ihn zum Comeback. Ersatz Christopher „GeT_RiGhT" Alesund (17, Stockholm) konnte menschlich nicht überzeugen und versucht sich jetzt mit einem eigenen Team. (RK)

Info: www.readmore.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	BoerdeLan 16	02.05.2008	59609 Anröchte	500	✔	■	www.boerde-lan.de
2	LANnation Vol. 13	02.05.2008	06846 Dessau	300	✔	■	www.lannation.de
3	Nienhagener Lanparty	02.05.2008	39397 Nienhagen	300	✘	■	www.harzerfightclub.de
4	The Summit X	09.05.2008	49074 Osnabrück	1.222	✔	■	www.the-summit.de
5	ThunderNight IX	09.05.2008	36289 Friedewald	200	✔	■	www.thundernight.de
6	LANkreis 8	16.05.2008	76275 Ettlingen	256	✘	■	www.lankreis.net
7	lantertainment #11	16.05.2008	57518 Betzdorf	334	✔	■	www.lantertainment.de
8	maxXHouse V	22.05.2008	17252 Granzow	210	✔	■	www.maxxhouse.de
9	BK(XX)L #5	23.05.2008	55543 Bad Kreuznach	500	✔	■	lan.bk-lan.de
10	Leaving the Reality Part 13	23.05.2008	15234 Frankfurt (Oder)	1.000	✔	■	www.npffo.de
11	LAN-Party Ennigerloh	30.05.2008	59320 Ennigerloh	200	✘	■	lan-ennigerloh.de
12	Germany-Ghosts LAN 2008	06.06.2008	51067 Köln	250	✘	■	www.germany-ghosts.de
13	MultiMadness 31	06.06.2008	21220 Seevetal	248	✔	■	www.multimadness.de
14	Sund-Xplosion LAN 11	06.06.2008	18435 Stralsund	240	✘	■	www.sund-xplosion.de
15	Gamers' Congress #6	20.06.2008	84130 Dingolfing	281	✘	■	www.gamers-congress.de
16	GSH XV	27.06.2008	30827 Garbsen	740	✔	■	www.gsh-lan.com
17	StrikerLAN part 4	27.06.2008	75382 Althengstett	250	✔	■	www.strikerlan.net
18	Convention-X-Treme 12	25.07.2008	76689 Karlsdorf	600	✔	■	www.convention-x-treme.de
	ÖSTERREICH						
	nur48stunden Teil 24	27.06.2008	8200 Gleisdorf	330	✘	■	www.nur48stunden.at

LESERBRIEFE

Seid ihr alle noch saubär?

Kaum zu glauben, aber wer beim Ausdruck „weißer Bär" an einen im Altenheim spielenden Porno denkt, hat's noch gut – denn die nackte Wahrheit ist weitaus schlimmer.

Immer wenn man glaubt, die Welt stünde vor dem Abgrund, ist sie längst einen Schritt weiter. Ich dachte beispielsweise, die Apokalypse sei gekommen, als 1999 vier offensichtlich schwer drogenabhängige Knallchargen im deutschen Fernsehen aufkreuzten und ständig „Winke, winke!" krähten. Doch kaum hoffte ich, das jüngste Gericht sei vertagt, kam es nur noch schlimmer. So schrieben wir das Jahr 2005, als das Lied von Schnappi, dem schwulen Krokodil, auf Platz 1 der deutschen Single-Charts landete und ein Gesichtskrapfen Bundeskanzlerin wurde, der nur optimistisch lächelt, wenn man sich auf den Kopf stellt. Und heute? Heute sitzt der Durchschnittsbundesbürger wie hypnotisiert vor dem Fernseher und klatscht speichelsprühend, als sei er geistig stark beeinträchtigt, nur weil ein kleiner weißer Bär in ein Wasserbecken furzt. Genau, die Rede ist von Flocke! Man muss sich das vor Augen führen: Während das chinesische Militär in Tibet literweise Blut vergießt und selbst vor Frauen und Kindern nicht Halt macht, übärtragen das ZDF, n-tv, N24 und das Bayerische Fernsehen live aus dem Nürnbärger Zoo (jawohl, LIVE!), wie ein zu lebenslänglichem Freiheitsentzug verurteiltes Bärenkind beim Freigang durch die Gegend kugelt. Sogar der US-Sender CNN war vor Ort. Ja seid ihr denn alle noch saubär? Nichts gegen das wirklich possierliche Wollknäuel – abär für das, was manche draus machen, landen andere in der geschlossenen Psychiatrie. Einen Hauch von Protest verbreitete indes ein Radiosender, der seine Hörer zu einem Wettbewerb einlud, bei dem man ein Flocke-Stofftier möglichst weit kicken sollte. Was für ein grobär Spaß! „Flocke treten ist doch langweilig", meinte ein Anrufer, „kann ich vielleicht mal mit meinem 12-Tonner drübärfahren?" Hach je, Menschen sind einfach mit nichts zufrieden. Nur fürs Protokoll: Die Siegesweite betrug 15 Meter irgendwas. Da fällt mir noch ein: Am 26. Juni ist Brunos zweiter Todestag. Bruno, Sie wissen schon, der entfernte Verwandte von Flocke. Dieser wurde im Jahr 2006 ja nicht frenetisch gefeiert, sondern im Landkreis Miesbach abgeknallt. Na gut, das war irgendwie verständlich – Einwanderer sind in Bayern ja ungern gesehen. Besonders, wenn sie nicht weiß sind. Die kleine Flocke hat's da gut: Ihr droht wohl kein gewaltsamer Tod. Wenn sie abär erst eine 300 Kilogramm schwere, nur aus Muskeln, Sehnen, Tatzen und Zähnen bestehende Tötungsmaschine ist, wird sie keiner mehr so dolle lieb haben wie heute. Ja, Ruhm ist oft nur von kurzer Dauer! Ich jedenfalls mach bei dieser Flocke-Hysterie nicht mit. Da bin ich konsequent. Doch Moment, eben hat mich eine enorm attraktive Frau angerufen, die Bärbel. Sie fragte, ob wir in den Zoo gehen. Flocke gucken und so. Die sei ja sooo süß! Tja, ich sag's ja, wenn ein kleiner weißer Bär in sein Wasserbecken furzt, finden das alle niedlich. Abär pupsen *Sie* mal, wenn Sie mit einer scharfen Braut im Whirlpool hocken! So, jetzt bleibt mir keine Zeit mehr, zu sinnieren, ich muss jetzt in den Zoo. Denn wer poppen will, muss freundlich sein. In diesem Sinne: schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Montage: Sebastian Bienert, Foto: mauritius images



Und das geschah vergangenen Monat ...

FEHLERMELDUNG

Hallo als Erstes: Ihr seid echt cool. Mein Problem ist, ich habe mir Quake Wars gekauft und installiert. Wenn ich es aber spielen möchte, kommt eine Fehlermeldung: The OpenGL driver doesn't support wglChoosePixelFormatARB. Was bedeutet das? […]

KONSTANTIN SCHMIDT, PER E-MAIL

Dass das Spiel abgestürzt ist.

SEXMACHINE

Gelangweilt und voller Entschlossenheit, jetzt mal wirklich an die PC ACTION zu schreiben, sitze ich hier bei einem Freund. Eigentlich sollte ich jetzt, nachdem ich mit meiner Freundin (jaha, ich habe wirklich eine und NEIN!!!, sie ist nicht meine Hand und auch nicht erfunden!!!) telefoniert habe, für die Schule lernen. […] Ich bin Realschüler und gehe danach aufs Gymnasium. Um euch einen wirklich echten Beweis zu liefern, dass NICHT jeder eurer Leser keine Freundin hat und nicht sein Leben nach Hauptschule in die Tonne wirft. PS: Ich bin auch keine Jungfrau mehr, falls ihr denkt, ich habe einen Kleinen und trau mich das nicht … Jaha, richtig gehört, ich habe Sex und das fast JEDEN Tag zwei bis fünf Mal, JHARHARHARHAR!!!!!!!!!

PHILYPP WILDE, PER E-MAIL

Wir hätten nicht gedacht, dass eine Gummipuppe *das* aushält. Respekt!

MUTTERGEFÜHLE

Deine Mutter is' so dämlich, sie sitzt auf dem Fernseher und guckt Sofa, muahahaha!

BENJAMIN MÜLLER, PER E-MAIL

Aber unsere Mutter ist wenigstens nicht unsere Schwester.

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

MÖPSE SIND GEIL

Hi, ich muss mich mal wieder melden. Ich habe mir heute die neue Ausgabe der PC ACTION gekauft und bin total begeistert. So viele Möpse hattet ihr schon lange nicht mehr im Heft. […] Plant ihr, mehr davon zu machen? […]

FRANK KAISER, PER E-MAIL

Ja, wir planen ein Möpse-Sonderheft. Hundebesitzer dürfen gerne noch Fotos ihrer behaarten Schätzchen einsenden.



»Regen über dem Großglockner.«

Foto: mauritius image

BRUSTBILDER

[…] Gerade ist mir die Ausgabe 5/2008 auf den Schreibtisch geflattert (zu mir nach Paris dauert das eine Weile – wenn Sarkozy wüsste, dass keine 400 Meter Luftlinie von seinem Amtssitz entfernt solch ein Schund wie die PC ACTION importiert wird, würde er mich aus dem Land werfen lassen). Und es fängt schon wieder gut an: Seite 5: blanke Pixel-Brüste, Seite 6: dito, Seite 11: dito, Seite 14: halbnackte Pixel-Frau, Seite 24: echte nackte Frau, Seite 28: Comic mit Brüsten und Hintern, dann lange nichts, Seite 99: Werbung mit nackter Frau, […] Seite 104: nackte Brüste, Seite 107: blanke Pixel-Brüste, Seiten 114/115: Nackt-Patch-Special (!), Schlussseiten: sog. „Erotik"-Werbung. Sagt mal, seid ihr nicht mehr ganz klar im Kopf? Habt ihr die letzten Gehirnzellen versoffen? Was soll das denn? Was um alles in der Welt ist mit den ganzen tittenlosen Seiten dazwischen? […]

UWE BEILBORN, PER E-MAIL

Die sind zum Abwischen. Denk halt mal ein bisschen mit, Uwe.

PC ACTION KOCHT

AUF DVD VIDEO

KLOSSBUSTERS

Die Eier kochen und in der Zwischenzeit das Kilo Kloßteig in sechs Portionen aufteilen. Um die harten Hühnerföten wickeln Sie liebevoll ein bis zwei Scheiben Frühstücksspeck – wir nennen das Taliban-Eier. Parken Sie die Dinger in einer Portion Teig und formen Sie das Teil zu einer eleganten Kugel. Die sechs Knödel geben Sie in einen Topf mit kochendem Wasser. Während die Wonneproppen 25 bis 27 Minuten vor sich hindümpeln, schnippeln Sie die Champignons und braten sie in wenig Öl an. Wenn die Pilze schön klein sind, geben Sie die Sahne und das Soßenpulver dazu. Damit das Ganze nicht zu pampig wird, kippen Sie so viel Wasser dazu, bis sich ein sämiger Brei ergibt. Gucken Sie hin und wieder in den Topf, sollten die Knödel zu weich werden, nehmen Sie sie vorzeitig vom Herd. Die fertigen Klöße auf einem Teller anrichten und die Rahmchampignons gefühlvoll drüberkippen. Wenn sich nach dem Verzehr Ihr Magen so anfühlt, als hätten Sie einen Stein verschluckt, haben Sie alles richtig gemacht! Guten Appetit!



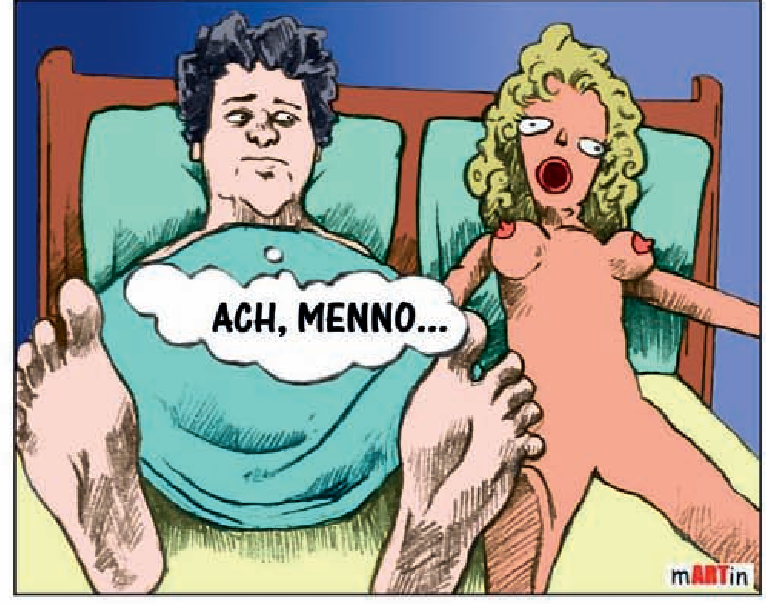
»Gefunden: UNO-Blauhelm.«













RALPH-WOLLNER-EHRENPRANGER

Ganz schön peinlich, eine „Nachhilfestunde" in Sachen Alien-Filme geben zu wollen und dann lauter Fehler und Uneindeutigkeiten reinzuschreiben. Hier die schwerwiegendsten: 1. In Alien flüchtet Ripley nicht mit der Rettungskapsel, sondern mit einem Raumgleiter (der durchaus die Funktion einer Rettungskapsel erfüllt, aber doch deutlich mehr ist als eine enge Kapsel). Und der Satz „Ripley treibt alleine im All umher" könnte Unwissende zu der Annahme verleiten, Ripley würde ohne den besagten Raumgleiter im All schweben. 2. Bei Aliens: Die Rückkehr bekommt Ripley nicht das Kommando über die Marines übertragen. Sie hat viel mehr nur eine beratende Funktion inne. 3. In Alien 3 bildet sich keine Alien-Armee. Wie bei Teil 1 bekommen es Ripley & Co. lediglich mit einem Alien zu tun. 4. Ripley steht in Alien 3 nicht vor dem Gefängnis. Aufgrund des Crashs ist sie anfangs gar nicht in der Lage, zu stehen. Sie wird aus dem Wrack geborgen. […]. Außerdem ist es sehr fraglich, ob die Aliens die Menschen fressen. Das wird in keinem Film auch nur ansatzweise gezeigt oder gesagt.

THOMAS JAHN, ERFURT

Guten Tag, oder besser gute Nacht, wir wissen ja schon lange, dass die Aufmerksamkeitsspanne des durchschnittlichen PC ACTION-Action-Redakteurs den gleichen Wert hat wie die von einem Meter Feldweg bei Castrop-Rauxel. […] Auf Seite 41 des aktuellen Heftes referiert [Herr Wollner] *im Kasten „Ach du dickes Ei!" über die Geschichte der vier Alien-Filme. So weit, so gut; hier heißt das erste Schiff auch noch Nostromo und das zweite Sulaco. Doch nur wenige Zentimeter darüber steht im anderen Sonderkasten „Aus Alt mach Neu", doch tatsächlich Folgendes: „Gerade das Raumschiff Sulaco aus dem ersten Alien-Film". […]*

YVES JANDECK, PER E-MAIL

Anscheinend kann Herr Wollner außer Kochen nichts, […] denn er war nicht in der Lage, den Titel des neuen In-Flames-Albums („A Sense of Purpose") richtig abzuschreiben. Es sei denn, Wollner ist ein Zeitreisender aus der Zukunft, der schon das Album „In Sense of Purpose" gehört hat, welches 2666 erscheint.

STEFAN B., PER E-MAIL

Hallo, ihr Zonenkinder, kann ich auch beim „Sennheiser-Gewinnspiel" (Seite 20) mitmachen und eine Logitech G9 oder G5 gewinnen? War bestimmt ein Fehler und es sollte „Logitech-Gewinnspiel" heißen – und zu gewinnen gibt es eine Sennheiser-Maus. Muhahaha!!!

OLIVER STOLTENBERG, PER E-MAIL

Wollner hat's ma' wieder vermasselt: Brabbelt er auf Seite 56 in der Vorschau zu Tom Clancy's Endwar doch, dass das Spiel im Jahre 2020 spielt, was auch richtig ist, aber dann steht da „wie Ghost Recon Advanced Warfighter 2". GRAW 1 spielt 2013 und Graw 2 nur einen Tag später. Vielleicht meinte Wollner ja Crysis, das spielt 2020. […]

ROBERT GUNTHER, PER E-MAIL

[…] Folgendes: Auf Seite 52 der Ausgabe 05/08 behauptet Herr Wollner, dass die Maya südamerikanische Ureinwohner seien, obwohl er vorher – richtig – behauptete, dass diese in Mexiko zu Gange waren. Mexiko liegt allerdings in Mittel- und Nordamerika […].

OLIVER LOCHNER, PER E-MAIL

Oh Gott, ist der doof!!! Von wem die Rede is'? Vom Wollner natürlich, vom wem sonst? Dass sich die gealterte Rocksau in puncto Sex nicht auskennt, ist ja wohl klar, aber dennoch keine Entschuldigung für folgendes Vergehen: Auf Seite 90 der aktuellen Ausgabe schrieb er in seinem Testlogbuch […]: „Okay, das waren jetzt etwas mehr als sechs Stunden". Beginn 9 Uhr, Ende 14:30 Uhr, also beim besten Willen, da ich weiß, dass er einst Mathe-LK hatte, fordere ich eine harte, nein, brutale Strafe, damit er endlich mal weiß, was sex Stunden wirklich sind. […]

STEPHAN SINGER, PER E-MAIL

Willkommen zu unserer Rubrik „Redakteure an den Pranger", die wir aus aktuellem Anlass umbenannt haben, nachdem **Ralph Wollner** einen neuen Rekord aufgestellt hat: Rund zehn berichtigenswerte Fauxpas in einem Heft, das schaffte in über zwölf Jahren PC ACTION keiner. Unsere Druckerei ist sicherheitshalber vorgewarnt, dass sie demnächst vielleicht ein Sonderheft produzieren muss – eines nur mit Berichtigungen zu Ralph-Fehlern nämlich. Scherz beseite, kommen wir zur brutalen Strafe: Wollner wurde mit 23 schwulen Weight-Watcher-Männern in eine Sauna gesperrt, die sechs Stunden mit ihm spielen durften. Wir wollen nicht näher ausführen, was die mopsigen, schwitzenden, sehr haarigen Herren so alles mit Salatgurken, Gerolsteiner-1,5-Liter-PET-Flaschen sowie Riesenkürbissen anstellen, aber glauben Sie uns, die Typen hatten einiges in petting … äh petto.

PS: Aliens aus *Aliens* fressen laut dem bekannten Nürnberger Exobiologen Professor Dr. Wolfgang Fischer-Klug-Scheißer menschliche Gehirne. Ist das dem Herrn Wollner passiert? Dann wäre er nachträglich entschuldigt.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER
Frank Stöwer, Dennis Blumenthal, Michael Grill, Andreas Bertits

VERGEHEN
Während Hardware-Fuzzi **Frank Stöwer** auf Seite 128 den PC mit dem Namen „Commodore Gaming Launch" kurzerhand in die Vegetarier-Version Gaming „Lauch" umtaufte, versagte Volontär **Dennis Blumentopf** beim Test von *Dawn of War*: Weil er die auf dem großen Bild sichtbaren Einheiten der Sisters of Battle fälschlicherweise als Dark-Eldar-Truppen bezeichnete, veranstalteten Tausende von *Warhammer 40.000*-Nerds vor unserem Verlagshaus eine spontane Protest-Demo. Quoten-Ösi **Michael Grill** indes faselte auf Seite 35 im Blickpunkt über Machinima-Computerfilme was von den drei Hauptdarstellern der *South Park*-Serie, die da Kenny, Kyle und Cartmann heißen würden. Stan hat er dabei aber gepflegt unterschlagen. Last, not least war **Andreas Bertits** offensichtlich von den nackten Tatsachen unseres Nackt-Patch-Artikels geblendet und tippte in die Tabelle auf Seite 115 den Spieletitel *Vampire: Redemption*, wo *Vampire: Bloodlines* hätte stehen müssen. Der Einfachheit halber erhielten die vier Nieten eine Gesamtstrafe: Sie mussten als Vorkoster für das aktuelle Rezept „Kloßbusters" aus PC ACTION kocht (Zubereitung siehe Video auf DVD) herhalten. Das Quartett infernale kann von Glück reden, dass unser Online-Redakteur Lukasz Ciszewski gute Kontakte nach Polen hat, denn dort kriegt man künstliche Mägen preisgünstig auf Flohmärkten (inklusive ambulante Transplantation, allerdings ohne Betäubung).

ANTRAGSTELLER
Marcel Junginger, Thomas Riek, Sören Schleicher, Hubertus Jaeger, Mark Engstermann, Jens Baumgart, Tobias Altesleben, Martin Schmidt, Lorenz Semmlinger, Martin Schmidt, Justin Hoffmann, Ulf Geerken, Matthias Hofstädter

GEHEIMNISTRÄGER 1

[Donnerstag, 13. März 2008, 14:09 Uhr]
Ich wollte euch zum möglichen Veröffentlichungstermin von Dawn of War 2 ein Bild vom britischen Spielemagazin PC Gamer schicken und damit darauf aufmerksam machen. […] Und zwar ist dort eine dunkle Gestalt zu sehen. Die auf der Ankündigung von PC Gamer für die Ausgabe am 10. April '08, mit dem Schriftzug „Secret exclusive, are you ready for a new dawn?" Ich konnte das schwarze Schemata eindeutig als Space Marine (Orden: Crimson Fists) identifizieren. Das Bild kenne ich bereits seit längerer Zeit. Es wurde lediglich geschwärzt. Dawn of War 2 kommt auf jeden Fall. […] Schönen Gruß von einem informierten Informanten.

MARCO GÖRMER, PER E-MAIL

Vielen Dank. Absolute Hammer-Infos! Die haben uns ja schon immer mal nicht interessiert.

BETTELBRIEF


»Traumberuf: Strichjunge.«

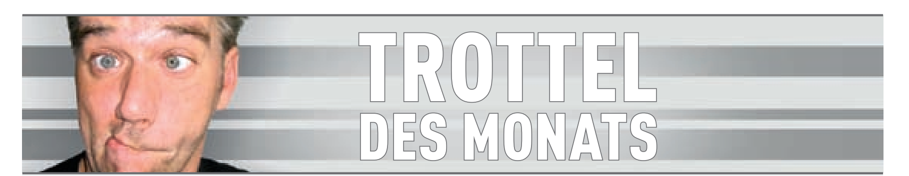
WIE KÖNNT IHR MIR DAS ANTUN?! Ich als einer euer treuesten Leser (mit Ab-18-Abo) mache immer fleißig bei euren wunderbaren Gewinnspielen mit … sogar per Handy … auch wenn's da was kostet! Genau, das seid ihr mir wert. Und was krieg ich dafür? 'Ne höhere Handy-Rechnung. Na danke. Schon auf der GC hab ich nie was gewonnen … warum nur? Also seid mal 'n bissel human (auch wenn ich jetzt gegen 'ne Wand rede) und lasst mich nur ein einziges Mal 'n bissle was gewinnen! […]

FELIX KRAUSE, PER E-MAIL

Security! Da kratzt schon wieder ein bettelnder Ossi an unserer Adlerholztür. Bitte entfernen!

GEHEIMNISTRÄGER 2

[Donnerstag, 13. März 2008, 17:29 Uhr].
Da bin ich wieder, jetzt schicke ich euch die zwei Teaser-Trailer von Dawn of War 2. Keine Ahnung, ob sie zu 100 % original sind. Entweder (gut gemachte) Fälschungen von Fans oder echte unfertige Teaser, die von Relic Entertainment irgendwie rausgeschmuggelt wurden. Ich tippe auf Letzteres. […] Es ist am Schluss von einer Veröffentlichung gegen Ende/Winter 2007 die Rede. Nun, es kam nicht heraus, aber es ist in der Mache. Die Quelle, die es ins Netz stell-



Hallo, ich wollt ma' fragen, was diese neuen Spielbewertungen in eurer aktuellen Ausgabe sollen? Da gibt's bei den großen Tests ja keine Ziffern mehr, sondern nur noch ein ungenaues hervorragend, sehr gut ... woher dieser plötzliche Sinneswandel? (das soll Kritik sein) Zu PC ACTION kocht: Wie viele Köche schreiben euch eigentlich jeden Monat „Ihr habt dies und das falsch geschnitten", ich find das einfach nur bescheuert ... Ralf und Wollner sin' halt keine Profiköche, auch wenn die Gerichte meist ziemlich gut sind.

MALWIN WEILER, PER E-MAIL

Abgesehen davon, dass unter Beta-Tests noch nie 'ne Prozentwertung, sondern immer nur eine Tendenz stand und wir einen Ralf mit „f" nicht kennen: Einen von einer gepflegten multiplen Persönlichkeitsstörung geprägten Dialog zwischen Ralph und Wollner stellen wir uns lustig vor:
Ralph W.: So, Wollner, schneid jetzt mal die Zwiebeln!
R. Wollner: Nö, schneid sie du, Ralph!
Ralph W.: NÖ, DU! ICH HAU DIR GLEICH AUFS MAUL, WOLLNER!
R. Wollner: DA BIN ICH SCHNELLER, RALPH! **patsch**
Ralph W.: DAS KRIEGST DU ZURÜCK! **klatsch* *patsch**, **klatsch**, **patsch**, **klatsch**, **patsch** ...

te, kam aus Russland und hat es z. B. bei Youtube reingestellt. [...]

MARCO GÖRMER, PER E-MAIL

Ach, 007 wieder, unser streng geheimer Geheimagent und informierter Superinformant. Lobenswert, dass Hartz-IVler nicht depressiv abhängen, sondern was aus ihrer zu vielen Freizeit machen.

GEHEIMNISTRÄGER 3

[Sonntag, 16. März 2008, 3:49 Uhr] ***Betreff: Dawn of War 2 und weitere Projekte im W40K-Universum. Hallo PC ACTION-Redaktion! Hab da noch etwas gefunden. Hier der Originaltext von www.filefront.com. [...] Vielleicht interessiert euch***

MARCO GÖRMER, PER E-MAIL

NEIN!

DREI, ZWEI, EINS – DEINS

Erst mal beste Grüße und fetten Dank an die tollsten Redakteure der Welt!!! Applaus!!! [...] Ich kaufe eure wirklich, wirklich tolle Zeitschrift jetzt schon seit gut drei Jahren und bin vor allem von den Beilagen begeistert. Also der Software und so. Nä. Und vor allem hab ich mich über die DVDs im Heft gefreut: lustig abgedrehte Filmchen, die ich so nicht kaufen würde, die mir und meinen Kumpels aber viel Freude beschert haben. Vor allem über den Film „The Ring Virus", Ausgabe 3/08, hab ich mich gefreut, den hab ich bis jetzt nämlich nicht finden können. Aber jetzt kommt's!!! Welcher Hirni hat befohlen, von Horror- auf langweilige Billig-, Baller-, Comic-, China- oder Japan-Sinnlosfilme mit schlechter Qualität umzusteigen??? [...] Es geht um den Film Dead or Alive Final in Ausgabe 5/08. [...] Und warum fangt ihr, wenn ihr schon so 'nen Scheiß mitliefert, mit dem letzten, nach meinem Wissen dritten Teil an und nicht mit dem ersten??? [...]

KAI KESSLER, PER E-MAIL

Weil wir dachten, unsere Leser können eh nicht bis drei zählen – mit einem Akademiker wie dir war ja nicht zu rechnen.

SPIEL-WELT

Ich warte auf kein bestimmtes Spiel, sondern einfach auf die Simulation „Die Welt" – ein Spiel, in dem ich in jedes Haus / Wohnung / Zimmer gehen kann.

JAN ROSCHER, PER E-MAIL

Verständlich, denn im wahren Leben habt's ihr Zeugen Jehovas ja nicht so leicht.

LIEFERSERVICE

Hallo, ich würde euer Heft abonnieren, wenn mir jede Ausgabe von Herrn Hesse und Ralph persönlich gebracht wird, zusammen mit einem großen Topf voll Essen, und Fränkel hinterherläuft und dabei die Titelmelodie von Monkey Island auf Beethovens originalem Klavier spielt und ihm dabei jeder einzelne Fußnagel von einem anderen PCA-Redakteur geschnitten wird.

SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

Unsere Hefte werden aus Kostengründen grundsätzlich nur von schlanken, blonden Nymphomaninnen mit großen festen Brüsten ausgetragen. Sorry!

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Christine Freckmann
BERUF: Altenpflegerin
ALTER: 19 Jahre
NICK: Blumenmaedchen
E-MAIL: nulfy@hotmail.com
LIEBLINGSGENRE: Ego-Shooter
LIEBLINGSSPIELE: Hauptsächlich *Counter-Strike Source*, sonst *Half-Life 2* oder *Day of Defeat*
SEIT WANN ICH SPIELE: Früher hat das Atari herhalten müssen, dann die Playstation und heute eben der PC. Also lange genug ... und *CSS* so richtig intensiv erst seit einem halben Jahr, dafür aber täglich und oft, seit ich in meinem Clan [MoH] bin, moh-clan.de ^^
STATEMENT: Ich zocke oft und gerne, also haut mich ins Heft, sonst habt ihr echt was verpasst. Und fette Grüße an meinen verrückten Clan! :D

ANM. D. RED.: Anm. der Red.: Die Wahl zum Zockerweibchen des Monats fiel diesmal sehr eindeutig aus, was natürlich *nuuull* damit zu tun hat, dass das Schiedsgericht zu 95 Prozent männlich ist und die auf dem Foto gewählte Perspektive so – sagen wir mal – interessant fand. Das Foto, liebe Christine, hat dein Freund gemacht, oder? Alle Achtung, dass es nicht verwackelt ist. Was isst du da eigentlich grade?

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.


»Mag nicht jeder: Frauen mit dickem Pelz.«

Die Models bei der Role Play Convention 2007 trugen Mittelalter-Kleidung.


»Hat den Alkohol für sich entdeckt: Legolas.«

Lebensgroße Ork-Figur. Eine solche dient bei uns in der Redaktion als Kleiderhaken.

ROLE PLAY CONVENTION 2008

Klare Rollenverteilung

Durchsichtiger BH, Lederpeitsche, enger String mit Öffnung an der intimen Stelle – Frauen, die Rollenspiele mögen, sehen sexy aus!
Aber auch im Bereich der Rollenspiele, die nicht vordringlich mit Sex zu tun haben, sehen Damen zum Anbeißen aus. Das Foto oben ist der beste Beweis. Geschossen wurde es 2007 während der Role Play Convention (RPC) – der Messe für Rollenspieler –, die vom 26. bis 27. April 2008 bereits zum zweiten Mal auf Besucher wartet. Im Vorjahr kamen 12.000 ins nordrhein-westfälische Münster, diesmal rechnen die Veranstalter mit noch mehr Interessenten. Zu sehen gibt es eine Menge: Außer traditionelle Pen-&-Paper-Rollenspiele dürfen Besucher diverse Computertitel ausprobieren (siehe Kasten unten rechts) oder im Außenbereich der Messe auf dem Mittelaltermarkt stöbern, den Klängen der Live-Musik lauschen (etwa von der Band Galgenvögel) und am frischen Met und anderen thematisch passenden Getränken schlürfen. Rund 30 Aussteller wollen ihre Waren feilbieten – vom digitalen Rollenspielfutter bis zu authentischen Rüstungen und Waffen.

OPTIK, DIE BEGEISTERT

Einen Starauftritt gibt's auch: Am Samstag, 26. April, hüpft der in der Spieler-Szene bekannte Musiker Jan Hegenberg („Cheater an die Wand") auf die Bühne und singt themengerechte Lieder. Ach ja, fast vergessen: Die eingangs erwähnten Lack-und-Leder-Luder sehen Sie in Münster mit Sicherheit auch. Ab 22 Uhr steigt nämlich im knapp 500 Meter entfernten Fusion Club eine Aftershow-Party unter dem Motto „Tanz der Vampire" – eine Gothic- und Dark-Rock-Veranstaltung. Die Anhänger dieser Musikrichtungen tragen meistens Klamotten wie aus einem Sex-Shop und malen sich zudem ihre Gesichter schwarz-weiß an, womit sie an Pandabären auf Hinterpfoten erinnern. Aber wenn Sie ohnehin zur Role Play Convention fahren, werden Ihnen seltsam aussehende Vögel nichts ausmachen, weil Sie vermutlich darauf stehen oder eben zu jenen gehören. Aber dann gehen Sie gefälligst auch zum „Tanz der Vampire"! Gegen Vorlage Ihres RPC-Tickets kostet der Eintritt nur noch drei Euro. Alexander Frank

Info: www.rpc-germany.de

Hier holst du Quali nach

Damit es auf der Role Play Convention 2008 ein wenig sportlicher zugeht, tragen deutsche Daddler ein wichtiges Turnier aus – in *Warcraft 3*.



Der Gewinner qualifiziert sich für die internationale Finalrunde in den USA. Vom 25. bis 28. August finden im kalifornischen San Jose nämlich die Endspiele der Electronic Sports World Cup (ESWC) statt, der Weltmeisterschaft des elektronischen Sports. 750 Teilnehmer treten in Action- und Strategiespielen gegeneinander an, rund 40.000 Zuschauer gesellen sich dazu. Mehr Infos erhalten interessierte Spieler unter www.eswc.com.

Wer, wie, was?

Was? Role Play Convention 2008 – die Messe rund um Rollenspiele. Vertreten sind die Bereiche „Live Action Role Play" (LARP), Brettspiele, Pen-&-Paper-Spiele, Tabletop-Spiele. Offen für Besucher und Aussteller. Mittelaltermarkt auf dem Außengelände.
Wo? Halle Münsterland, Albersloher Weg 32, 48155 Münster (Nordrhein-Westfalen)
Wann? 26. bis 27. April 2008, Samstag ab 10 Uhr, Sonntag ab 9 Uhr, Schlusszeiten variabel
Was kostet's? Tageskarte: 10 Euro, Dauerkarte: 15 Euro, Kinder unter 12 Jahren: Eintritt frei, allerdings nur in Begleitung der Erziehungsberechtigten
Was gibt's für Computerspieler zu sehen? *Warhammer Online*, *Lost Odyssey*, *Kingdom under Fire*, *Blue Dragon*, *Mass Effect*, *Drakensang*, *Age of Conan*, *Der Herr der Ringe Online*, *Guild Wars*, *Chronicles of Spellborn*. Unsere Kollegen von www.buffed.de haben übrigens auch einen Stand, auf dem sie ihr Magazin präsentieren. Vertreten sind außerdem die Firmen Ankama Games, Allvatar, Matrox Electronic Systems und Innogames.


»Mag nicht jeder: Frauen mit dickem Pelz.«

Die Models bei der Role Play Convention 2007 trugen Mittelalter-Kleidung.


»Hat den Alkohol für sich entdeckt: Legolas.«

Lebensgroße Ork-Figur. Eine solche dient bei uns in der Redaktion als Kleiderhaken.

ROLE PLAY CONVENTION 2008

Klare Rollenverteilung

Durchsichtiger BH, Lederpeitsche, enger String mit Öffnung an der intimen Stelle – Frauen, die Rollenspiele mögen, sehen sexy aus!
Aber auch im Bereich der Rollenspiele, die nicht vordringlich mit Sex zu tun haben, sehen Damen zum Anbeißen aus. Das Foto oben ist der beste Beweis. Geschossen wurde es 2007 während der Role Play Convention (RPC) – der Messe für Rollenspieler –, die vom 26. bis 27. April 2008 bereits zum zweiten Mal auf Besucher wartet. Im Vorjahr kamen 12.000 ins nordrhein-westfälische Münster, diesmal rechnen die Veranstalter mit noch mehr Interessenten. Zu sehen gibt es eine Menge: Außer traditionelle Pen-&-Paper-Rollenspiele dürfen Besucher diverse Computertitel ausprobieren (siehe Kasten unten rechts) oder im Außenbereich der Messe auf dem Mittelaltermarkt stöbern, den Klängen der Live-Musik lauschen (etwa von der Band Galgenvögel) und am frischen Met und anderen thematisch passenden Getränken schlürfen. Rund 30 Aussteller wollen ihre Waren feilbieten – vom digitalen Rollenspielfutter bis zu authentischen Rüstungen und Waffen.

OPTIK, DIE BEGEISTERT

Einen Starauftritt gibt's auch: Am Samstag, 26. April, hüpft der in der Spieler-Szene bekannte Musiker Jan Hegenberg („Cheater an die Wand") auf die Bühne und singt themengerechte Lieder. Ach ja, fast vergessen: Die eingangs erwähnten Lack-und-Leder-Luder sehen Sie in Münster mit Sicherheit auch. Ab 22 Uhr steigt nämlich im knapp 500 Meter entfernten Fusion Club eine Aftershow-Party unter dem Motto „Tanz der Vampire" – eine Gothic- und Dark-Rock-Veranstaltung. Die Anhänger dieser Musikrichtungen tragen meistens Klamotten wie aus einem Sex-Shop und malen sich zudem ihre Gesichter schwarz-weiß an, womit sie an Pandabären auf Hinterpfoten erinnern. Aber wenn Sie ohnehin zur Role Play Convention fahren, werden Ihnen seltsam aussehende Vögel nichts ausmachen, weil Sie vermutlich darauf stehen oder eben zu jenen gehören. Aber dann gehen Sie gefälligst auch zum „Tanz der Vampire"! Gegen Vorlage Ihres RPC-Tickets kostet der Eintritt nur noch drei Euro.

Alexander Frank

Info: www.rpc-germany.de

Hier holst du Quali nach

Damit es auf der Role Play Convention 2008 ein wenig sportlicher zugeht, tragen deutsche Daddler ein wichtiges Turnier aus – in *Warcraft 3*.



Der Gewinner qualifiziert sich für die internationale Finalrunde in den USA. Vom 25. bis 28. August finden im kalifornischen San Jose nämlich die Endspiele der Electronic Sports World Cup (ESWC) statt, der Weltmeisterschaft des elektronischen Sports. 750 Teilnehmer treten in Action- und Strategiespielen gegeneinander an, rund 40.000 Zuschauer gesellen sich dazu. Mehr Infos erhalten interessierte Spieler unter www.eswc.com.

Wer, wie, was?

Was? Role Play Convention 2008 – die Messe rund um Rollenspiele. Vertreten sind die Bereiche „Live Action Role Play" (LARP), Brettspiele, Pen-&-Paper-Spiele, Tabletop-Spiele. Offen für Besucher und Aussteller. Mittelaltermarkt auf dem Außengelände.
Wo? Halle Münsterland, Albersloher Weg 32, 48155 Münster (Nordrhein-Westfalen)
Wann? 26. bis 27. April 2008, Samstag ab 10 Uhr, Sonntag ab 9 Uhr, Schlusszeiten variabel
Was kostet's? Tageskarte: 10 Euro, Dauerkarte: 15 Euro, Kinder unter 12 Jahren: Eintritt frei, allerdings nur in Begleitung der Erziehungsberechtigten
Was gibt's für Computerspieler zu sehen? *Warhammer Online*, *Lost Odyssey*, *Kingdom under Fire*, *Blue Dragon*, *Mass Effect*, *Drakensang*, *Age of Conan*, *Der Herr der Ringe Online*, *Guild Wars*, *Chronicles of Spellborn*. Unsere Kollegen von www.buffed.de haben übrigens auch einen Stand, auf dem sie ihr Magazin präsentieren. Vertreten sind außerdem die Firmen Ankama Games, Allvatar, Matrox Electronic Systems und Innogames.

»Langweilig: Comics ohne Sprechblasen.«

Von links oben: *XIII*, *Rogue Trooper*, *X-Men: The Official Game*. Mitte: *Aliens vs. Predator 2*, *Transformers*. Unten: *Sam & Max: Chariots of the Dogs*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Fantastic 4*.

COMPUTERSPIELE MIT COMIC-LIZENZ

Wie aus dem Bilderbuch

Sei clever! Und smart!

AUF DVD VOLL-VERSION



Auch in Deutschland erfreut sich das spanische Agentengespann Clever und Smart großer Beliebtheit.

Merken Sie sich eines: Mortadella ist nicht gleich Mortadella – oder Mortadelo – oder so ...

„Mortadelo y Filemón, agencia de información" klingt zwar nach einer delikaten Vorspeise in einem iberischen Fünf-Sterne-Restaurant, ist aber der Originaltitel einer hierzulande als *Clever & Smart* verkauften Comicserie. Das spanische Agentenduo treibt in Heftform bereits seit über 50 Jahren sein Unwesen und bringt es in Deutschland immerhin auf gut 300 Ausgaben. Nach einem in unseren Gefilden wenig erfolgreichen Kinofilm im Jahr 2003 und einigen nie außerhalb Spaniens erschienenen Computerspielen erreichte *Clever & Smart: A Movie Adventure* in der PC ACTION 12/04 85 % in der Einzel- und 88 % in der Mehrspielerwertung. Und jetzt kommt das Beste: Sie finden das dezent durchgeknallte Abenteuer als Vollversion auf unserer DVD! Olé!

Comics liefern seit jeher Stoff für Video- und Computerspiele. Wir haben die wichtigsten Lizenzverwertungen ausgegraben ...

Alles ist bunt, jeder hat Superkräfte und am Ende sind alle glücklich und zufrieden. Ja, Comics haben eine gewisse Ähnlichkeit mit LSD-Trips; zumindest nehmen wir das an. Längst sind die farbenfrohen Unterhaltungskunstwerke – inzwischen auch als sequenzielle Kunst bezeichnet – aber kein Kinderkram mehr, auch wenn viele von uns bereits im zarten Jugendalter dem Strudel der Sucht verfielen. Schön zu sehen also, dass es unsere Helden von damals und heute immer wieder raus aus dem streng umrandeten Comicgefängnis und hinein in die Computerspielewelt schaffen. Wir haben uns die wichtigsten Vertreter einmal näher angeschaut.

DAS IST GUTER STOFF!

Ein aktuelles und gleichzeitig sehr erfolgreiches Beispiel liefern die Pixel gewordenen Comic-Helden Sam & Max mitsamt der gleichnamigen Spieleserie. Der jüngst erschienene Spross *What's New, Beelzebub?* ist dabei bereits der zwölfte PC-Abstecher der beiden tierisch skurrilen Polizisten. Ähnlich abgedrehter Rätselspaß: *Clever & Smart: A Movie Adventure* (mehr dazu in links stehendem Kasten). Doch nicht nur Adventurefans kommen in den Genuss interaktiver Comics, die ebenfalls gelungenen Titel *X-Men 3 – The Official Game*, *XIII*, *Rogue Trooper*, *Fantastic 4* und die schon etwas angestaubte *Aliens vs. Predator*-Reihe gehören eher in die Action-Schublade. Und weil man nie genug Superhelden am Start haben kann, packt *Marvel: Ultimate Alliance* gleich mehr als 20 halbwegs bekannte Heroen unter eine Haube und sahnte damit in der PC ACTION-Ausgabe 2/2007 immerhin 79 Prozent Spielspaßwertung ab (im Einzelspielermodus).

FLIESSBANDPRODUKTION

Andere Helden waren zwar in Comicbuch- und Zeichentrickform erfolgreich, die Qualität der Polygonversionen rangiert hingegen eher im Bereich Mittelmaß. Während *Asterix bei den Olympischen Spielen*, *Transformers*, *Catwoman* oder die *Teenage Mutant Ninja Turtles* noch halbwegs für Spielspaß sorgten, blieb der scheinbare Erfolgsgarant Spider-Man – zuletzt in *Spider-Man 3* – hinter den Erwartungen zurück. Spawn und Superman glänzen dabei am PC gänzlich durch Abwesenheit, die menschliche Fledermaus suchte uns in *Batman: The Movie* immerhin einmal im Jahr 1989 heim. Die zahllosen Konsolen- und PC-Ausgaben digital gewordener Kindheitserinnerungen, wie etwa Bugs Bunny, Mickey Mouse oder Donald Duck seien an dieser Stelle nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Während viele dieser Beispiele schon einige Jahre auf dem virtuellen

Auch *The Incredible Hulk* wird bald wieder über heimische PC-Monitore flimmern.

»Anstrengend: autogenes Training.«

»Wird knallhart durchgesetzt: Maulsperrstunde.«

Turok kennen PC-Spieler bereits, jedoch soll noch 2008 ein weiterer PC-Titel erscheinen.

»Trifft man nur in besonderen Etablissements: Ledermäuse.«

Auch Batman erhält in diesem Jahr einen erneuten Auftritt, allerdings in Lego-Form.

»Übertreibt's endgültig: Jet Li.«

Schon bald dürfen Sie den herzkranken *Iron Man* in seinem Superanzug durch die Lüfte lenken.

Buckel haben, zeigen auch jüngere Idole, dass der Trend wohl nicht so schnell ausstirbt: *Dragon Ball Z* und *SpongeBob* bringen es trotz ihres jugendlichen Alters zusammen bereits auf über 30 Videospiele.

KOMMT ZEIT, KOMMT HELD

Auch wenn Comic-Helden offensichtlich Konsolen bevorzugen und oft nur Game Boy, Xbox, Playstation und Wii unsicher machten und machen, gibt es in Zukunft noch Ausflüge auf die heimischen Rechner. *Lego Batman* erscheint schon im September dieses Jahres und auch die *Ghostbusters* wagen in absehbarer Zeit einen erneuten Vorstoß – das gilt spätestens nach Lektüre von Seite 44 als sicher. *Turok*, vormals auch in gezeichneter Form unterwegs, setzt nach zwei passablen und einem mäßigen PC-Abstecher schon im Mai zu einem weiteren Versuch an und *The Incredible Hulk* soll im Juni 2008 wieder einmal die grünen Muskeln spielen lassen. Auf Seite 47 geht es um eine weitere ausstehende Comic-Umsetzung: *Age of Conan: Hyborian Adventures*. Genau genommen fußen die barbarischen Geschichten zwar auf einer Romanvorlage, jedoch erschien bereits 1970 eine zugehörige Comic-Serie. Marvel lässt (vermutlich zeitlich passend zum gleichnamigen Film im Mai 2008) den *Iron Man* auf die PC-Spieler los und zu guter Letzt steht mit *DC Universe* eine pralle Ansammlung bunter Heroen am Startbildschirm. In dem MMOG (Massive Multiplayer Online Game, zu Deutsch etwa: Online-Spiel mit sehr vielen Mitspielern) werden Sie wahrscheinlich noch in diesem Jahr auf zahlreiche bekannte Gesichter des DC-Comics-Verlages treffen. Jürgen Krauß

Info: www.pcaction.de

Bist du normal? Nein, ich bin super!

In Sachen Superhelden haben uns die Amerikaner etwas voraus: Während die deutsche Comiclandschaft Schattenparker wie *Fix und Foxi*, *Nick Knatterton* und *Das kleine Arschloch* hervorbringt, finden wir jenseits des großen Teiches ausgewachsene Heroen – vor allem in den bekanntesten Verlagen DC Comics und Marvel.



DC Comics trat mit *Superman* in den 1930ern eine wahre Comic-Lawine los ...

... von der sich Marvel Enterprises nur kurze Zeit später mitreißen ließ.

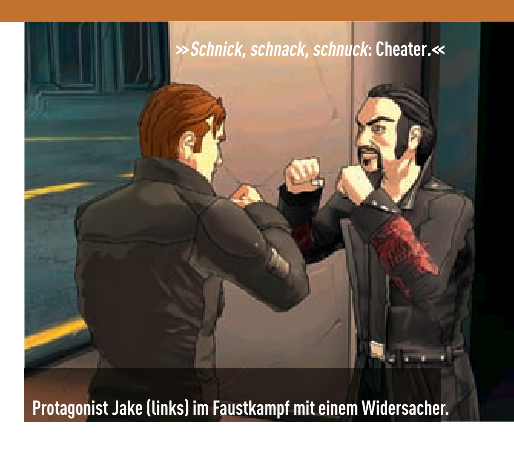
Der DC-Comics-Verlag besteht seit 1934 und heißt eigentlich Detective Comics Comics. Als Tochter von Time Warner hat der Schuppen zahlreiche Superhelden unter Vertrag, unter anderem Aquaman, Batman, Captain Marvel (und der zugehörige Superschurke Captain Nazi), Nightwing, den Roten Blitz, Supergirl, Superman, Superwoman, Wonder Woman und Wonder Girl.

Der Marvel-Enterprises-Verlag besteht ebenso wie DC Comics seit den 1930er-Jahren und verdient mindestens ebenso viel Asche mit gezeichneten Superhelden. Die bekanntesten sind wohl Blade, Captain America, Daredevil, die Fantastischen Vier, die Rächer, Elektra, Ghost Rider, Hulk, Iron Man, Punisher, Spider-Man und die X-Men.

VORSCHAU



Kampfmaschine: In *Prototype* stehen knallharte Kämpfe auf dem Programm, Formwandler Alex Mercer mischt mit seinen Klauen-Händen ganze Gegnerhorden auf.



Protagonist Jake (links) im Faustkampf mit einem Widersacher.

PROTOTYPE

Wandlungsfähig

Je mehr wir über *Prototype* erfahren, desto schärfer werden wir darauf.
ACTION | Auch die neuen Screenshots zum gestaltwandelnden Mutanten machen die Wartezeit nicht erträglicher: Auf den Bildern streift Hauptdarsteller Alex Mercer auf der Suche nach seiner Vergangenheit durch das vom Chaos einer mysteriösen Epidemie gezeichnete New York. Cool: Alex kann seine Hände in Klauen verwandeln, da verlieren Gegner schon mal einen Arm. Oder zwei. Laut Entwickler Radical ist kein Mehrspielermodus geplant, man will sich voll und ganz auf die Solo-Action konzentrieren. *Prototype* kommt noch dieses Jahr in die Regale. Michael Grill

Info: www.prototypegame.com



GOIN' DOWNTOWN

Hau rein!

Was ist besser, als Abenteuerspiele anzusehen? Richtig: sie selbst spielen! So legten wir Hand an *Goin' Downtown.*
ADVENTURE | Sie schlüpfen in die Rolle des Polizisten Jake. Dieser lebt im Jahr 2072 in New York und stößt eines Tages auf eine leichtbekleidete, ohnmächtige und glücklicherweise attraktive Frau. Jake tut, was jeder Mann tun würde. Nein, er schafft sie nicht ins Krankenhaus – er schleppt die Gute in sein Bett. Wenig später liegt die Dame nach einem Sturz aus dem 13. Stock tot auf dem Asphalt. Ihre Aufgabe ist es nun, diesen mysteriösen Fall zu lösen – ab 15. Mai, dann will Herausgeber TGC das Spiel veröffentlichen. Der Grafikstil erinnert an Ego-Shooter *XIII*, doch der fesselte uns damals zugegebenermaßen mehr als die Vorabversion von *Goin' Downtown*. Dennis Blumenthal

Info: www.goindowntown.de



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER DIE FOLGEN DES RAUCHVERBOTS UND DAS NEUE DEUTSCHE LEBENSGEFÜHL



»Parkplatz für Legastheniker.«

Um das Rauchverbot zu umgehen, weisen sich jetzt zahlreiche Lokale mit Zeichen an der Tür als Raucherklub aus.

Ruhe jetzt oder es raucht!

Kennen Sie das auch? Diese Momente, in denen man einfach mal seine Ruhe haben will und dann gestört wird durch Anrufe von Verwandten, fehlendes Toilettenpapier oder nervige E-Mails? Neulich bekam ich eine Mail vom Absender Rotlicht-Zentrale. Inhalt: „Alex hat Dich ins RotlichtVZ eingeladen. Jetzt einloggen und vernetzt sein. Sofort suchen, finden & einfach herausfinden, wer mit DIR daten möchte." Ich hatte sofort unseren Redaktionsalex Frank in Verdacht. Doch in meinem Postfach war bereits eine weitere Alex-Mail, diesmal auf Englisch. Ein gewisser Alex Brown hat 40 Millionen US-Dollar aus Rohöl-Geschäften erworben und braucht einen gottesfürchtigen Partner, dem er rückhaltlos vertrauen kann. „Du bekommst 20 Prozent aus der Gesamtsumme für jedes Geschäft. Bist du interessiert? Kontaktiere mich!" Die Mäuse würden mir auch bei den Nürnberger Obdachlosen weiterhelfen. Die Zeiten von „Haste mal 'nen Euro?" sind nämlich im Zeitalter des Streiks für 31 Prozent mehr Gehalt vorbei. Neulich am Bahnhof traf ich auf Bettler Version 2.0. „Haste mal 100 Euro?" (das ist kein Scherz!), fragte mich die verlodderte Gestalt. Aber das ist wieder mal typisch Deutschland: Der Kerl konnte natürlich nicht auf 500 rausgeben. Gut so, denn sonst hätte ich mir meine tägliche Behike-Zigarre nicht standesgemäß mit dem Scheinchen anstecken können – drinnen natürlich. Dass zu rauchen seit dem 1. Januar in Behörden, Schulen, Krankenhäusern, Wirtshäusern, Restaurants und Bierzelten verboten ist, fällt kaum noch auf. Um nicht ins gesellschaftliche Abseits zu geraten, sind selbst Nichtraucher inzwischen Mitglieder in mindestens 15 Raucherklubs, zu denen ihre Lieblingslokale inzwischen mutiert sind, um das neue Gesetz zu umgehen. Da atmet nicht nur Bayern auf. Angeblich rotten sich sogar in Kindergärten die Kleinen jetzt im Bällebad zusammen, um der staatlich verordneten Nikotinsucht zu frönen. Ist aber auch ein schwieriges Alter zwischen drei und sechs Jahren. Irgendwie zu alt für den Schnuller und noch zu jung für den ersten Joint. Da sind Zigaretten eben der goldene Mittelweg. Und solange die Kleinen was zum Quarzen im Mund haben, plärren sie wenigstens nicht rum und der erwachsene Rest der Menschheit hat seine Ruhe. Diese Momente der Ruhe, in denen man dann nur noch gestört wird durch Anrufe von Verwandten, fehlendes Toilettenpapier oder nervige E-Mails.



Diese Gestalten und das Auto spielen in den potenziellen Spielekrachern 2008 gewichtige Rollen. Erkennen Sie alle?

DIE HITGIGANTEN 2008: SPIELE, FÜR DIE DU DEINE VORHAUT SPENDEN WÜRDEST

Der Countdown läuft

Wir lieben Löcher. Besonders das Sommerloch, weil es einem so viel Zeit beschert, sich auf kommende Spieleperlen zu freuen.

Als Bildungs- und vor allem Spaßmagazin Nummer 1 in Deutschland fühlen wir uns verantwortlich dafür, Ihnen jede Menge Vorfreude zu bescheren. Damit Spielefans so richtig zu sabbern beginnen, haben wir auf den folgenden 20 Seiten eine Liste der voraussichtlich noch in diesem Jahr erscheinenden potenziellen Toptitel zusammengestellt.

VON PLATZ 20 BIS 1

Um es spannend zu machen, beginnen wir mit Platz 20 und steigern uns bis Rang 1, wobei Sie jeweils die neuesten Infos zu den Spielen finden. Die Liste entstand auf Basis unserer Erfahrungen bei Messen, von Entwicklerbesuchen und anderen Präsentationen und ist subjektiv – Diskussionen wegen der Reihenfolge bringen deshalb nichts! Wer trotzdem nicht an sich halten kann, sende seine Beschwerde an inter netpost@bundeskanzlerin.de, die ist eh an allem schuld. Jetzt noch eine schlechte Nachricht: *Pferd & Pony: Lass uns reiten 3*, *3DD Strip Poker 2* und *Flugifant rettet das Bananaland 2* haben es nicht in die Liste geschafft. Schade. Aber welche Titel dann? Das verraten wir an dieser Stelle natürlich nicht. Also: Bitte umblättern! Harald Fränkel

AUF DVD
VIDEO



»Ich hab dich gewarnt.
Ich hab doch gesagt, diese Braut ist scharf.«

Unser Zwerg (vorn) und die ihn begleitende Amazone kämpfen gegen zwei Angreifer.

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Herzschnittmacher

Nur 10.000 Dukaten koste das beste und sicherste Schiff von Aventurien, der Spielwelt von *Drakensang* ... Der Verkäufer klingt überzeugend.

Zu begutachten sei das Ding direkt hinter dem Händler. Natürlich lassen wir uns dieses virtuelle Angebot nicht entgehen. Der riesige Frachter hinter dem Händler sieht todschick aus. Also stimmen wir dem Vorschlag zu und zahlen – in bar, versteht sich. Der zufriedene Kaufmann zieht von dannen. In der darauf folgenden Zwischensequenz fährt die Kamera um den grandiosen Ozeanriesen. Diese Masten! Und die Segel! Und dieser Luxus an Bord! Wow! Die Kamerafahrt endet unten am Rumpf des Schiffes. Wir freuen uns, die Steuerung über unsere Truppe wieder zu übernehmen und das Riesending zu besteigen, gegen den Horizont zu segeln und vielleicht einen Kontinent namens Amerikanien oder so zu entdecken ... Doch plötzlich macht die Kamera einen Schwenk um 180 Grad und fährt ganz nah an ein kleines, dreckiges Boot heran, das ebenfalls im Wasser direkt hinter dem Verkäufer liegt. Eine Schaluppe für maximal zwei Personen! Keine Masten, keine Segel! Der einzige Luxus sind ein paar Holzsitze, auf den selbst obdachlose Hartz-IV-Empfänger nicht schlafen würden, wenn es denn in *Drakensang* welche gäbe! Der Händler hat uns veräppelt! Wir fühlen uns in etwa so wie ein frisch vermählter Mann, der keinen Sex vor der Ehe hatte und in der Hochzeitsnacht feststellt, dass seine Frau zwar einen tollen Vorbau hat, aber in Wirklichkeit Klaus-Dieter heißt.

MORD UND TOTSCHLAG

Solche Überraschungen – gute wie böse – gibt's in *Drakensang* zuhauf. Das auf dem Pen&Paper-Rollenspiel *Das Schwarze Auge* (*DSA*) basierende Spiel bietet laut Entwickler Radon Labs genug skurrile Situationen, auch wenn die Hintergrundgeschichte eher ernsthaft als lustig anmutet. Ihr Held – einer aus 20 vorgegebenen Archetypen wie Krieger, Jäger, Dieb oder Kampfmagier – erhält eine Einladung von einem Kumpel, mal eben auf ein oder fünf Bier vorbei-

»Muss man einfach lieb haben: behinderte Kinder.«

Dieses unförmige Monster setzt im Kampf bevorzugt seine Tentakel ein.

»Nur Haut und Knochen: Schwertfisch.«

Die an Lara Croft erinnernde Amazone posiert mit ihrem Säbel.

»Schnell, hol das Autan! Mich hat da was gestochen.«

Am Zeltlager entbrennt ein Kampf, da uns die feindlichen Wachen angegriffen haben.

zukommen. Kurz vorm Zielort erfahren Sie jedoch, dass jener Kumpel einem Mord zum Opfer gefallen ist. Klar, dass Sie sich mit Ihrer nach und nach wachsenden Heldengruppe als Ermittler betätigen. Doch bereits nach kurzer Spielzeit stellt sich der vermeintliche „Otto Normalraubüberfall mit tödlichem Ausgang" als eine Verschwörung globalen Ausmaßes heraus.

KAMPFLUSTIG

Es ist kein Geheimnis: Um die komplizierten Regeln der Pen&Paper-Vorlage zu überblicken, sollte man am besten ein abgeschlossenes Mathematik-Studium vorweisen. In der digitalen Umsetzung von *Das Schwarze Auge* kommen aber auch *DSA*-fremde Spieler gut zurecht. Zum Beispiel im rundenbasierten Kampf: Hier dürfen Sie das Getümmel jederzeit pausieren, um Angriffs- oder Verteidigungsbefehle zu erteilen, Zauber zu wirken oder Ihre Position zu wechseln. Beispielsweise befehlen Sie Ihrer Amazone, einen riesigen Bären zunächst mit ihrem Säbel und anschließend mit einer Spezialattacke zu ärgern. Danach gehen Sie aus dem Pausenmenü heraus und genießen das actionreiche Schauspiel. Oder Sie unterbrechen das Spiel gar nicht und erteilen alle Befehle mitten im Kampf, geübte Finger vorausgesetzt.

APFELERNTE

Doch zurück zu skurrilen Situationen: An einer anderen Stelle in *Drakensang* zieht unsere aus der Verfolgersicht gesteuerte Truppe zwei Nichtspielercharaktere über den Tisch. Und zwar beim Streit zweier Bauern um einen Apfelbaum. Landwirt 1 will das Ding abholzen, weil es zur Hälfte auf seinem Grundstück steht und weil ihm Landwirt 2 trotz dieser Tatsache nicht mal einen Apfel abgibt. Jetzt kommen Sie als Richter ins Spiel. Drei Möglichkeiten gibt es: a) Sie geben dem Möchtegern-Holzfäller Recht, b) Sie ergreifen Partei für den Früchte-Geizkragen oder c) Sie lösen das Problem auf eine unparteiische Art und Weise: einfach den beiden Typen befehlen, den Mund zu halten, und sich die gesamte Apfelernte selbst unter den Nagel reißen. Quasi als Belohnung für Ihre Vermittler-Tätigkeit. Sie sehen, Juristen geht es auch in der virtuellen Welt gut, ohne wirklich arbeiten zu müssen. Übrigens: Die sehr witzigen Dialoge waren in unserer Version nicht vertont. Herausgeber Dtp denkt zwar über eine Sprachausgabe nach, angesichts der riesigen Textmengen sowie des baldigen Erscheinungstermins Ende Juli halten wir eine komplette Vertonung aber für so unwahrscheinlich wie einen Literatur-Nobelpreis für die PC ACTION. Angebracht wäre beides aber auf jeden Fall, versteht sich. Alexander Frank

Info: www.drakensang.de

DSA: Drakensang

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Radon Labs/Dtp
ERSCHEINT	Juli
VERGLEICHBAR	Baldur's Gate, Neverw. Nights

FAZIT

„Drakensang hat das Zeug dazu, sowohl Das-Schwarze-Auge-Profis als auch -Neulinge zu begeistern. Wir freuen uns darauf."





Platz 19

»Schlimm: analfixierte Bildhauer.«

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Der nächste Atomkraft-Akt

Ödes Land, Strahlung und Anomalien – so zeichnet *Clear Sky* die 30-Kilometer-Zone um Tschernobyl.

Sie wollen mal wieder übers ganze Gesicht strahlen? Dann haben wir gute Nachrichten: *S.T.A.L.K.E.R.* geht bald in die nächste Runde.
Gute Spiele schreien nach einer Fortsetzung. Bei GSC Game World, den Entwicklern von *S.T.A.L.K.E.R.*, scheinen die Verantwortlichen aber nicht so genau hingehört zu haben, immerhin produzieren die Ukrainer gerade keinen Nachfolger, sondern einen Vorgänger. Verwirrt? Wir auch, deswegen krallten wir uns Oleg Yavorsky, den Pressesprecher von GSC, und nahmen ihn ordentlich in die Mangel. Nach dem Besuch in unserem privaten Folterkeller gab er klein bei und beantwortete brav unsere Fragen zu *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*.

AUS ALT MACH NEU

Bis *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* am 23. März 2007 letztendlich in den Händlerregalen stand, waren bereits über fünf Jahre seit dessen Ankündigung verstrichen. Fünf lange Jahre, in denen Kollege Fischer rund 80 Prozent seiner Haarpracht (Kopf) verlor, in denen Crashkid Dennis B. 1.289 *Die Simpsons*-Folgen am Steuer seines Crashmobils ansah und in denen die PC ACTION-Redaktion etwa 398,5 Praktikantinnen verschliss. Damit *Clear Sky* nicht ebenso lange braucht und tatsächlich wie versprochen im August 2008 erscheint, erfinden die Programmierer das verstrahlte Rad nicht neu, sondern greifen massiv auf vorhandenes Material zurück. Beispiel: Zwölf Schauplätze sollen den Weg ins generalüberholte Tschernobyl finden, wovon lediglich vier von Grund auf neu modelliert wurden. Alle anderen sind aufgepäppelte Versionen bestehender *S.T.A.L.K.E.R.*-Gebiete. Auch sollen Spieler einige Mutanten wiedererkennen, sich aber zusätzlich über eigens entwickelte Monstrositäten freuen. Trotzdem ist *Clear Sky* keine einfache Erweiterung, wie uns Herr Yavorsky im

Ende gut, alles gut

Wir erinnern uns: Im Vorgänger flimmerte je nach Spielweise eines von sieben Enden über den Bildschirm ...

.... was bei vielen Spielern zum Teil zu Frust führte, immerhin gab es nur ein „richtiges" Finale (siehe Bild), das auch tatsächlich mehr über die Geschichte der Zone verriet. Die anderen Enden liefen meist auf den Tod der Spielfigur oder Schlimmeres hinaus. In *Clear Sky* gibt es weder multiple Spielaus- noch -eingänge. Auch beliebt: Ende süßsauer.

»Gut, deine Hände sind beim Himmel. Und jetzt lasst uns fröhlich sein ... oder ich schieße!«

Die verfeindeten Fraktionen bekriegen sich ganz offen – egal ob Sie sich einmischen oder nicht.

Interview deutlich zu verstehen gab. Die Idee, die Handlung im Jahr 2010 und somit zwölf Monate vor den Geschehnissen des Hauptspiels anzusiedeln, drängte sich dabei angeblich geradezu auf: „Viele Fragen blieben vom Originalspiel unbeantwortet", erklärt Oleg die Verzahnung der beiden Titel, „also entschieden wir uns, ein Prequel zu produzieren, um den Spielern ein klareres Bild der Geschehnisse in der Zone zu vermitteln."

AUF WIEDERSEHEN

Über die Hintergrundgeschichte berichtete unser Gesprächspartner nur wenig Neues: Sie schlüpfen in die Rolle eines Söldners, der nach und nach in die Geschehnisse in der Tschernobyl-Zone hineingezogen wird. Unfreiwillig, aber auch unausweichlich heften Sie sich – ganz wie ein echter Stalker eben – an die Fersen Streloks, der Hauptfigur von *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. Hinter dem ominösen Titel *Clear Sky* (zu deutsch: „Klarer Himmel") verbirgt sich eine der acht in der Zone aktiven Fraktionen. Fünf davon darf sich der Spieler anschließen. Je nach Gruppenzugehörigkeit entwickelt sich die Handlung anders. Zwar dürfen Sie die Geschichte auch als einsamer Wolf bestreiten, jedoch verpassen Sie auf diese Weise einige interessante Aufgaben und Begegnungen. Die Fraktionen liegen miteinander im Clinch, dank der verbesserten A-Life-Simulationstechnik auch ganz ohne Ihr Zutun. Beteiligen Sie sich an den Kabbeleien, erwarten Sie entscheidende Feuergefechte zwischen den Parteien, diverse Aufträge zur Stärkung der eigenen Gang und letztendlich sogar Angriffe auf die Hauptquartiere der Kontrahenten.

SCHNELLER, SCHÖNER, BESSER

Die Liste an technischen Aufwertungen ist lang: Direct-X-10-Unterstützung, aufgemotzte

Schau, Plätze!

Ihr Tschernobyl-Aufenthalt im kommenden August wird wahrscheinlich eine Reihe Déjà-vus hervorrufen – allerdings betreten Sie auch Neuland.

Die zwölf ist eine wichtige Zahl: Es gibt zwölf Monate, zwölf Apostel, zwölf Sternzeichen, zwölf F-Tasten und zwölf Judo-Grade. Im Alter von zwölf gelten Mädchen im Judentum als erwachsen und zwölf ist die größtmögliche Stärke eines Hurrikans auf der Beaufort-Skala. Außerdem ist zwölf die erste Zahl mit sechs Teilern sowie die Ordnungszahl von Magnesium. Noch wach? Gut, dann haben wir auch noch ein paar interessante Fakten: In *Clear Sky* wird es – wer hätte es gedacht? – zwölf Areale geben und damit eines mehr als in *Shadow of Chernobyl*. Vier davon wurden von Grund auf neu gestaltet, die anderen sind lediglich abgewandelte Gebiete aus der Vorlage. So suchen Sie beispielsweise die Geisterstadt Prypjat vergeblich, finden dafür aber das ebenso gruselige Städtchen Limansk und die Marschen, ein ödes Sumpfland mitsamt Fraktionshauptquartier. Das Pixeltschernobyl fällt in *Clear Sky* trotzdem etwa ein Drittel kleiner aus als im Originalspiel.



»Bewundernswert: die österreichische Infrastruktur.«

Auf dem Weg nach Limansk kommen Sie an dieser zerstörten Brücke vorbei.



»„Nicht mit mir! Niemand sperrt Skeletor ins Heim für senile Superbösewichte!"«

Ein vermummter und schwer bewaffneter Stalker sucht Deckung hinter einer Straßenblockade.



»Nur ein einziges Schild überlebte das große Schilderwaldsterben von 2032.«

Trotz detailreicherer Grafik sollen die Hardwareanforderungen in etwa denen von *S.T.A.L.K.E.R.* entsprechen.

»Falls Sie bei größeren Geschäften eine Gasmaske brauchen, sollten Sie unbedingt Ihre Ernährung überdenken.«

Die Gegner in *Clear Sky* sollen die Umgebung besser nutzen und Hindernisse erkennen und überwinden können.

Animationen, ein übersichtlicherer PDA, ein gepimpter Anomalie-Detektor, ein frisches Reparatursystem für Ausrüstung und Waffen sowie eine ganze Latte kleiner Verbesserungen. Völlig missratenen Aktionen der Computergegner – seinerzeit ein großer Kritikpunkt an der Vorlage – begegnen die Entwickler gleich mit einer Vielzahl an Optimierungen: Pixelfeinde sollen fortan Hindernisse umgehen, Granaten werfen, durch Fenster schießen, Angriffstaktiken austüfteln und die Umwelt zu ihrem Vorteil nutzen. Auf die Frage, ob wir denn auch nach *Clear Sky* noch mit Aufenthalten im *S.T.A.L.K.E.R.*-Universium rechnen dürfen, äußerte Oleg sich mehrdeutig: „Wir haben Ideen zu einer Fortsetzung, aber die soll a) wahnsinnig revolutionär und b) multiplattformtauglich werden – und das wird eindeutig länger dauern als die 18 Monate, in denen wir *Clear Sky* umzusetzen gedenken. (...) Wir fühlen, dass im Konzept von *S.T.A.L.K.E.R.* sehr viel Potenzial steckt, und mit jedem neuen Projekt nähern wir uns dem ultimativen Spieletraum." Jürgen Krauß

Info: www.stalker-game.com

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	GSC Game World/Koch Media
ERSCHEINT	29. August
VERGLEICHBAR	Shadow of Chernobyl

FAZIT

„Nach Shadow of Chernobyl blieben viele Fragen offen, hoffentlich bringt der 29. August die versprochene Klarheit."

INTERVIEW

„WIR HABEN ERNSTHAFT VOR, DEN ERSCHEINUNGSTERMIN EINZUHALTEN."

Oleg äußert sich zu klaren Himmeln und den Merkwürdigkeiten des menschlichen Körpers.



Oleag Yavorsky (Mitte) ist Pressesprecher von GSC Game World, hat elf Finger und beantwortete uns eine Menge dummer Fragen.

PC ACTION Durch den Verzicht auf Weibsvolk in *Shadow of Chernobyl* habt ihr bewiesen, dass ihr euch nicht für Frauen interessiert. Was zur Hölle ist bloß los mit euch? Die Bikinizone ist doch viel interessanter als die Todeszone ...
Oleg Yavorsky: Stellt euch nur mal die Zahl an Animationen vor, die wir dazu hätten implementieren müssen: Make-up auflegen, Lippenstift kontrollieren, Haare machen – die Liste könnten wir endlos fortführen. Nein, mal im Ernst, die Zone um Tschernobyl ist zu gefährlich, als dass es eine Frau lange darin aushalten könnte. Außerdem würden alle Stalker die Artefakte vergessen und nur den Damen folgen ... klingt aber eigentlich gar nicht schlecht! Unsere Grafiker hätten vermutlich nichts dagegen, Bikinizonen statt Mutanten zu modellieren. *S.T.A.L.K.E.R.: Beach Volleyball*? Wer ist dabei?

PC ACTION Da *Clear Sky* ja eigentlich ein Vorgänger ist, wird es wohl – anders als bei *Shadow of Chernobyl* – keine unterschiedlichen Enden geben. Wie steht es mit unterschiedlichen Anfängen?
Oleg Yavorsky: Ihr habt Recht, es wird nur ein Ende geben. Mehrere Anfänge? Das wäre echt mal was Neues! Doch es tut uns leid, unsere Liste an Spielelementen steht bereits fest.

PC ACTION *Clear Sky* bedeutet übersetzt „Klarer Himmel", warum ist der Himmel klar? Wie hängt das mit der Handlung zusammen? Wie wurde Strelok zu einem Stalker? Und warum zur Hölle haben wir jeden Morgen Fusseln in unseren Bauchnabeln?
Oleg Yavorsky: Ohne zu viel zu verraten, kann ich sagen, dass Clear Sky der Name einer neuen Fraktion sein wird. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Söldners, der mit vielen solcher Gruppen interagieren kann. Daraus ergibt sich letztendlich der Handlungsverlauf. Fusseln im Bauchnabel?!? Damit gehört ihr jetzt zu uns!

PC ACTION Wenn ihr Röntgenaugen hättet, vor wessen Haus würdet ihr campieren?
Oleg Yavorsky: Mit Sicherheit wäre das nicht in Tschernobyl! Ich freunde mich aber gerade mit dem Gedanken an, vor dem PC ACTION-Verlagsgebäude herumzulungern, um zu sehen, ob ihr wirklich Eier in der Hose habt!

PC ACTION Warum habt ihr keine Röntgenaugen? Immerhin wohnt ihr doch in der Nähe von Tschernobyl. Mit welchen Mutationen könnt ihr sonst angeben?
Oleg Yavorsky: Hey, ihr habt ja tatsächlich Eier in der Hose! Gut, dann muss ich wohl auspacken: Nachdem ich Tschernobyl besichtigt hatte, wuchs mir ein Extra-Finger, genauso wie meinem Kollegen (Foto).

PC ACTION Kürzlich wurde das Erscheinungsdatum vom ersten Quartal auf den 29. August verschoben. Wenn wir da an die lange Entwicklungszeit von *S.T.A.L.K.E.R.* denken ... Ihr würdet so etwas nicht noch einmal tun, oder?
Oleg Yavorsky: Alles in allem haben wir 18 Monate, um das Spiel zu entwickeln. Betrachten wir die umfangreichen Neuerungen, bedeutet das natürlich eine Menge Stress. Aber wir haben ernsthaft vor, den Erscheinungstermin einzuhalten.

PC ACTION Wenn wir uns an die lustige Begegnung mit dem verhungerten Gordon Freeman in *Shadow of Chernobyl erinnern*, sind wir überzeugt, dass ihr Humor habt. Welche witzigen Einlagen habt ihr für *Clear Sky* in der Hinterhand? Werden wir Alyx Vance treffen? Oder Mona Sax? Wir würden wirklich seeeeeehr gerne Mona bestalken ...
Oleg Yavorsky: Wir wollen jetzt noch nicht zu viel verraten und behalten das lieber für uns. In der Zwischenzeit: Träumt ruhig von Mona! (lacht verheißungsvoll)

PC ACTION Die künstliche Intelligenz in S.T.A.L.K.E.R. war nett, hatte aber auch einige Aussetzer. Wie habt ihr sie verbessert? Oder verhalten sich Ukrainer einfach ein wenig *anders*?
Oleg Yavorsky: Nein, das Geheimnis ist: Ihr müsst vor dem Spielen Wodka trinken. Das lindert die KI-Aussetzer und hilft außerdem gegen die radioaktive Strahlung in euren Körpern. Nein, ernsthaft, wir haben die KI erheblich verbessert: Gegner überwinden Hindernisse, wählen Taktiken, die zur jeweiligen Waffe passen, werfen Granaten, schießen durch Fenster und vieles mehr. Sie denken beinahe menschlich. Mal sehen, wer am Ende wen schlägt.

Lässig zieht der Duke an einer Zigarre. Wir stellen eine gewisse Ähnlichkeit mit Bruce Willis fest.

Platz 18

»Wolle Salzstreuer kaufe?«

DUKE NUKEM FOREVER

Jetzt schlägt's elf!

Wussten Sie, dass die Entwicklung der Atombombe fixer ging als die von *Duke Nukem Fornever*? Und wissen Sie, warum das super ist?
Ganz klar: Weil die Atombombe ja wohl der Knaller schlechthin war – und wenn jemand an etwas noch länger feilt, muss es der Oberknaller werden. Doch Witz beiseite, besonders wenn er flacher ist als die Niederlande: Am 28. April 2008 sind tatsächlich elf Jahre vergangen, dass die Spieleschmiede 3DRealms *Duke Nukem Whenever* angekündigt hat. Wir feiern quasi das Elfjährige! Man muss sich vor Augen führen: Im Jahr 1997 haben sich etliche unserer Leser noch im Kindergarten geprügelt oder anderen das Pausenbrot weggefressen.

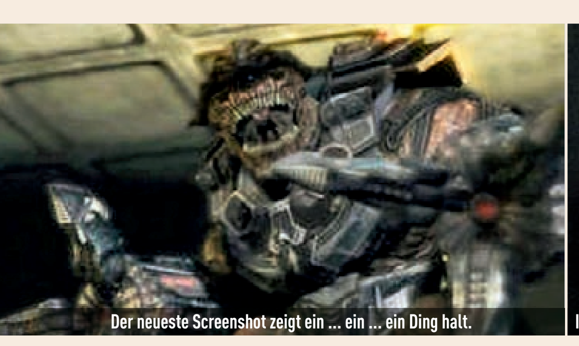
RABENSCHWARZER HUMOR

Duke Nukem, das sei den Hosenscheißern von damals und damit Unwissenden von heute erklärt, ist der lässigste Spieleheld aller Zeiten. Er bestritt bereits mehrere (in Deutschland überwiegend indizierte) Abenteuer. Seine Lebensaufgabe: furztrockene, schwarzhumorige Sprüche reißen, Außerirdische abmurksen und sich um schöne Frauen mit großen, festen Brüsten kümmern. Er macht also quasi fast das gleiche wie ein PC ACTION-Redakteur. Wenngleich wir selbstverständlich mehr Muskeln haben. Umbringen wollen wir dagegen niemanden (falls Herr Beckstein mitliest) ... obwohl uns die berühmte Schrumpfkanone ja schon zusagen würde. Diese lässt außerirdischen Abschaum wie in der Waschmaschine eingehen, sodass der blonde Hüne mit der dunklen Sonnenbrille ihn bequem mit einem Stiefeltritt zermalmen kann. Darüber hinaus brezelt der Vorzeigemacho allerlei üble Kreaturen genretypisch in der Ich-Perspektive und mit diversen mehr oder weniger normalen Kawummsmännern aus den nicht vorhandenen Socken. Zeitweise besteigt unser geliebter Pixelrecke zudem Fahrzeuge – alles, um letztendlich die Welt vor der Invasion der Aliens zu retten.

SCHWEIGEN IM WALD

Ein Problem mit *Duke Nukem Nevereverist* die Informationspolitik durch die Entwickler. Denn die sagen zum Thema nur ungleich mehr als Taubstumme. Das veranlasst Verschwörungstheoretiker mittlerweile sogar, die Existenz des Titels anzuzweifeln. Kein Wunder, ist doch auch neues Bildmaterial rar. Der aktuellste, auf einer stark überarbeiteten *Unreal*-Engine basierende Screenshot, den Sie links unten sehen, tauchte kürzlich erstmals in der Online-Ausgabe des *Dallas Business Journal* auf. Im zugehörigen Artikel deuteten die Schreiberlinge an, dass der Ego-Shooter Ende 2008 erscheine, was sofort wieder 3DRealms-Chef George Broussard auf den Plan rief, der den Erscheinungstermin leidenschaftlich dementierte. „Die Veröffentlichung erfolgt, ‚when it's done' – und das wird so bleiben." Dieses „when it's done" bedeutet, dass das Spiel in die Läden kommt, „wenn es fertig ist", und jene Floskel hat sich in den vergangenen Jahren bereits zum Running Gag entwickelt, also zum Dauerwitz. Doch allem Hohn und Spott zum Trotz, wir freuen uns auf *Duke Nukem Ifever*. Die Existenz Gottes muss man schließlich nicht beweisen. So! Harald Fränkel

Info: www.3drealms.com



Der neueste Screenshot zeigt ein ... ein ... ein Ding halt.



»Hat jeder schon mal versucht: Auto-Fellatio.«

Im aktuellsten Trailer trainiert der Duke seine Muckis.

Duke Nukem Forever

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	3DRealms/Take 2
ERSCHEINT	Winter 2666
VERGLEICHBAR	Serious Sam 2

FAZIT

„Rumheulen wegen der langen Wartezeit gilt nicht – denn Männer, die nicht zu früh kommen, sind eh besser!"



Platz 17

GHOSTBUSTERS: DAS SPIEL

Hoffentlich begeisternd



»Macht keinen Spaß: Heuschnupfenzeit.«

Das aus den Filmen bekannte Hotelgespenst Slimer hat einen Geisterjäger umgehauen und mächtig angeschleimt.

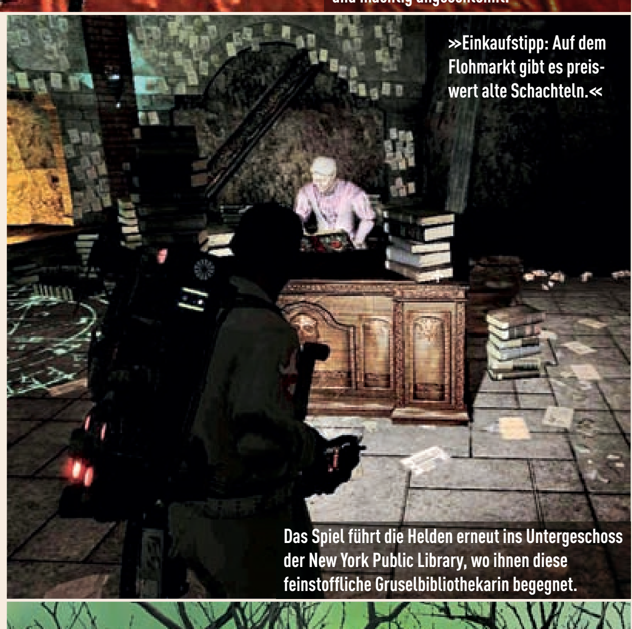
Der Geist ist willig. Und zwar willig, Sie umzubringen! Aber ist Ihr Fleisch schwach? Nein, denn Sie sind ein Ghostbuster!

Der fette, grüne Geist schwebt durch den Tanzsaal des Hotels, verhöhnt Sie kackdreist und wirft sogar mit einem Eisbein, dem Sie gerade noch ausweichen können. Geistesgegenwärtig sozusagen. „Du wirst nie wieder einen Mann vollschleimen, der einen Positronen-Kollidierer hat!", brüllen Sie die transparente Schwabbelbacke entgeistert an und blasen in der Verfolgersicht per Maus und Tastatur zur Jagd. Okay, Ihr Held zerlegt dabei dank der realitätsnahen Physik-Programmroutinen wie von allen guten Geistern verlassen das gesamte Mobiliar, aber was soll's? Am Ende zählt, dass Sie nicht Ihren Geist aushauchen!

WITZ BELEBT GEIST UND KÖRPER

In *Ghostbusters: Das Spiel* gehen Ihnen nicht nur der aus den Filmen bekannte giftgrüne Giftzwerg Slimer und der riesige Marshmallow-Mann auf den Senkel oder den Geist, um ein weiteres Wortspiel zu strapazieren, sondern auch etliche andere Kreaturen. Welche, darüber lassen sich die Entwickler noch nicht aus. Fest steht, dass deren geistreiches Werk quasi als Fortsetzung der beiden Achtzigerjahre-Kinostreifen mit Bill Murray und Dan Aykroyd zu verstehen ist. Der Spieler übernimmt gewissermaßen die Rolle eines Lehrlings der Geisterjäger Dr. Peter Venkman und Dr. Ray Stantz und kämpft an deren Seite. Weil Aykroyd und Harold Ramis (mimt im Film Dr. Egon Spengler) als Autoren an dem Actiontitel mitwirken, hoffen wir auf entsprechend witzige Dialoge à la „Hey, wo führen diese Stufen hin?" – „Sie führen nach oben!" Oder: „Hey, wir sind vollgeschleimt worden!" – „Großartig. Hebt etwas für mich auf!" Schließlich sollen sich an der Filmumsetzung letztlich nicht die Geister scheiden. Wünschenswert fänden wir als geistesgestörte Nostalgiker, dass die Macher ähnlich wie im Commodore-64-*Ghostbusters*-Spiel von anno 1984 das ausbaubare Geisterjägermobil samt Fahrsequenzen integrieren. Doch so oder so: Wir freuen uns schon, wenn es nach dem Obermotz-Kampf am Ende hoffentlich heißt: „Wir kamen, wir sahen, wir traten ihm in den Arsch!" Harald Fränkel

Info: www.ghostbustersgame.com/de



»Einkaufstipp: Auf dem Flohmarkt gibt es preiswert alte Schachteln.«

Das Spiel führt die Helden erneut ins Untergeschoss der New York Public Library, wo ihnen diese feinstoffliche Gruselbibliothekarin begegnet.

Ghostbusters: Das Spiel

GENRE	Action
HERSTELLER	Terminal Reality/Vivendi
ERSCHEINT	Winter
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4, Silent Hill 4

FAZIT

„Wir hoffen auf geistreichen Genuss in Nuss und auf Technik, die begeistert! Oder so ähnlich halt."



»Typisch Männer: pinkeln einfach los, wann immer ihnen danach ist.«

Geistergeschichten gewinnen gerade auf Friedhöfen an Spannung, das gilt selbstverständlich auch für *Ghostbusters*.

PROJECT ORIGIN

Das gibt böse Blut!

Platz 16



Wenn solche Schauergestalten Sie bespringen, kommt es zum Nahkampf.

Project Origin setzt die im Ballerspiel _F.E.A.R._ begonnene Geschichte fort. Alleine das ist ein Grund, warum das Spiel in diese Liste gehört.
Wer unsere große Vorschau in Ausgabe 4/2008 gelesen hat, weiß, dass den Spieler auch in diesem Spiel wieder jede Menge Ekelhorror und Zeitlupen-Action erwartet. Ein jüngst veröffentlichtes Video zeigt, wie die Druckwelle einer Explosion eine Stadt in Schutt und Asche legt. Und wer taucht in der Aschewelt eines Kinderspielplatzes auf? Natürlich: Gruselmädchen Alma! Außerdem haben wir erfahren, dass Sie zum Teil in Roboteranzügen durch die Straßen stapfen. Wahnsinn, oder? Joachim Hesse

Info: projectorigin.warnerbros.com

Project Origin

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Monolith/Warner Bros. Interact.
ERSCHEINT	Herbst
VERGLEICHBAR	F.E.A.R., Doom 3

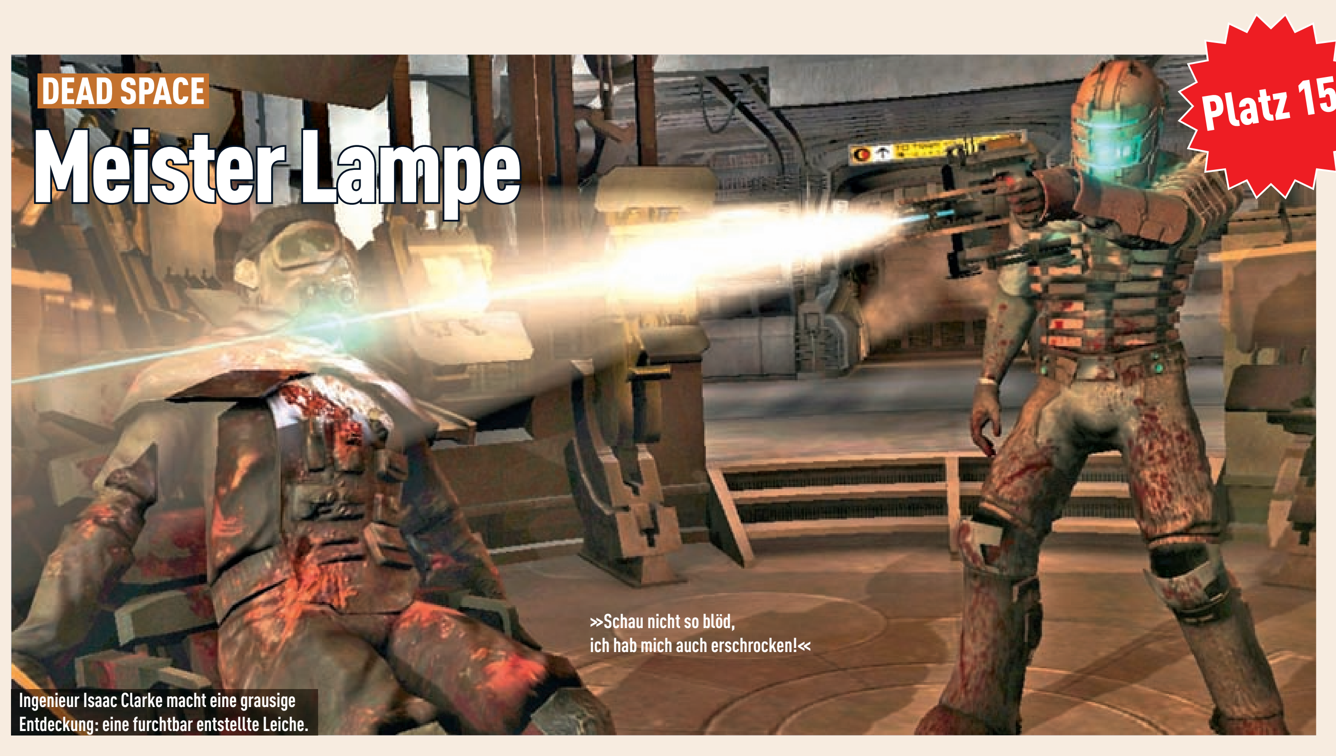
FAZIT

„Optisch gibt es Besseres, aber beim Schauerfaktor scheint Project Origin neue Maßstäbe setzen zu wollen. Fürchterlich cool!"

DEAD SPACE

Meister Lampe

Platz 15



Ingenieur Isaac Clarke macht eine grausige Entdeckung: eine furchtbar entstellte Leiche.

Jede Menge unförmiger Kreaturen, literweise Blut und dunkle Ecken – der Horror-Shooter _Dead Space_ ist kein Kindergeburtstag!
Resident Evil im Weltraum – das ist *Dead Space*. So abgedroschen diese Phrase mittlerweile auch sein mag, treffender kann man dieses Spiel einfach nicht beschreiben. Sie übernehmen die Rolle von Isaac Clarke. Als eines Tages der Funkkontakt zu einem riesigen Weltraumfrachter abbricht, kommt keiner auf die Idee, dass da was faul sein könnte. Nein, stattdessen schickt man in Lemming-Manier einfach mal einen unbewaffneten Ingenieur quer durchs All, um das Problem zu beheben: Sie. Natürlich steckt hinter dem Problem mehr als nur ein loses Kabel: Außerirdische haben das Schiff besetzt und die Besatzung zu grauenvollen Monstern mutieren lassen. Nur mit den Werkzeugen eines Ingenieurs der Zukunft ausgerüstet, liegt es nun an Ihnen, dieses blutige Abenteuer zu überleben.

BESSER ARM AB ALS ARM DRAN

Dunkle Gänge, plötzlich auftauchende Schreckensgestalten, eine ständig im Nacken sitzende Angst und jede Menge Pixelblut zeichnen *Dead Space* aus. Eine große Besonderheit des Titels aus dem Hause EA: Dismemberment (zu Deutsch: „Zerstückelung"). In *Dead Space* ballern Sie nicht einfach nach Lust und Laune auf Ihre Gegner, Sie müssen Ihren Widersachern gezielt die virtuellen Gliedmaßen abtrennen, um sie zu besiegen. Jeder Feind hat bestimmte Schwachstellen, diese gilt es auszunutzen. Ein Beispiel: Einer der Gegner besitzt einen Bauch wie Kollege Brehme – verlockend also, einfach dorthin zu ballern. Problem: Im Bauch des Widersachers befinden sich viele kleine Aliens, die nur darauf warten, befreit zu werden. Lösung: Sie schießen dem Kerl erst mal gekonnt die Beine weg, sodass er am Boden liegt. Jetzt geben Sie ihm mit einem gezielten Tritt auf die Pixelbirne den Rest – Feierabend. Was die USK zu dem Thema meint, erfahren wir Ende des Jahres: Dann soll *Dead Space* erscheinen. Klar ist jedenfalls, dass *Dead Space* der blutigste EA-Titel der vergangenen Jahre wird – vielversprechend! Dennis Blumenthal

Info: www.deadspace.ea.com

Dead Space

GENRE	Action
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	Winter
VERGLEICHBAR	Resident Evil, Silent Hill

FAZIT

„Dead Space hat das Potenzial, das Survival-Horror-Genre ordentlich aufzumischen. Ein knallhartes Spiel für knallharte Spieler!"

20 19 18 17 16 15 14 Aliens 13 Operation Flashpoint 2 12 Left 4 Dead 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Platz 14



Der angespannte US-Marine rechnet zu jeder Zeit mit einem Angriff der Außerirdischen.

ALIENS: COLONIAL MARINES

Kolonialmacht

Obwohl die Außerirdischen-Hatz von Gearbox eventuell erst nächstes Jahr die Waffen entsichert, stehen die Zeichen jetzt schon auf Sieg.

Wenn uns eine Firma zu einer Präsentation nach Amerika einlädt, steckt meist kein schlechtes Spiel dahinter. So sahen wir in Dallas eine ganz frische Version von *Colonial Marines*, die uns schnell das Fürchten lehrte – und das im positiven Sinn. Die beklemmende Atmosphäre und die cleveren Monster sorgen genau für die Gänsehaut-Attacken, die Fans von den Filmen her kennen. Ob das heftige Spielvergnügen ungeschnitten nach Deutschland kommt, ist bis jetzt ungewiss. Ralph Wollner

Info: www.sega.com/alien

Aliens: Colonial Marines

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Gearbox/Sega
ERSCHEINT	2008/2009
VERGLEICHBAR	Republic Commando, Turok

FAZIT

„Packende und ziemlich brutale Alien-Ballerei, die sich sehr stark an den Filmvorlagen orientiert."

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

Schöner sterben

Die ersten Screenshots versetzten die Spielgemeinde in Verzückung – sieht der Taktik-Shooter in Bewegung genauso gut aus?

Mittlerweile gibt es auf der offiziellen Internetseite von *Operation Flashpoint 2* ein erstes Video zu bestaunen. Wer auf tolle Neuheiten hofft, wird aber bitter enttäuscht: Der kurze Renderfilm wirkt genau wie die ersten Bilder (zu finden in PC ACTION 1/2008) sehr nachbearbeitet und unecht. Aber wir lassen uns ja gerne eines Besseren belehren und warten ab, ob die erste spielbare Version die extrem hohen Erwartungen erfüllt. Ralph Wollner

Info: www.codemasters.de/flashpoint2

Operation Flashpoint 2

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Codemasters
ERSCHEINT	Ende 2008
VERGLEICHBAR	Armed Assault

FAZIT

„Fast schon verdächtig gut aussehender Taktik-Shooter, der neben der Hammer-Optik durch extreme Spieltiefe überzeugen will."

Platz 13



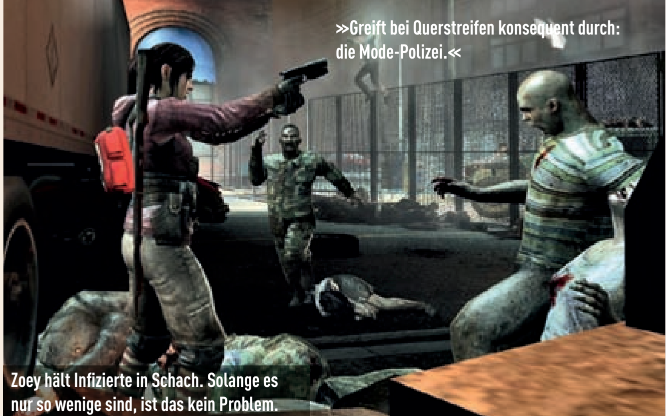
»Geht im Hintergrund spazieren: Helmut Schmidt.«

Zwei Soldaten patrouillieren im Wald und rechnen jederzeit mit Feindkontakt.

LEFT 4 DEAD

Was für ein faules Pack!

Platz 12



»Greift bei Querstreifen konsequent durch: die Mode-Polizei.«

Zoey hält Infizierte in Schach. Solange es nur so wenige sind, ist das kein Problem.

»Nicht lustig: Türette-Syndrom.«

Nett: Sie dürfen Türen durchlöchern und aus sicherer Deckung heraus feuern.

Zombies sind wie nackte Frauen – wir haben sie oft vor der Nase und doch bekommen wir von ihrem Anblick nie genug!

Sollten Sie von *Left 4 Dead* bislang noch nichts gehört haben, ist eindeutig etwas schiefgelaufen. Wir erklären Ihnen kurz, worum es geht: Ein fieser Virus verwandelt die Gehirne fast aller Menschen in Gemüse. Die Infizierten neiden den wenigen Unversehrten die funktionierenden Denkorgane und machen Jagd auf die Gesunden. Und Sie sind mittendrin, entweder als sogenannter Boss-Zombie oder als einer von vier Überlebenden.

ECHT MULTIMEDIAL

Wie Valve kürzlich verkündete, erscheint der Mehrspieler-Shooter nicht nur für den PC, sondern zeitgleich für die Xbox 360 – weitere Konsolenumsetzungen sind nicht geplant. Außerdem auf der Agenda: eine *Left 4 Dead*-Kurzfilmserie. Das verriet Projektleiter Chet Faliszek in einem Interview. Vertriebspartner Electronic Arts äußerte sich dazu bislang nicht. Jürgen Krauß

Info: www.l4d.com

Left 4 Dead

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Valve/Turtle Rock
ERSCHEINT	September
VERGLEICHBAR	Counter-Strike

FAZIT

„Zombie-Spiele gibt es viele. Ich habe Left 4 Dead schon gezockt und behaupte einfach mal: Es ist anders … und besser!"

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Das ist König Lich!

Platz 11



Die nomadischen Tuskarr sind die erste Fraktion des neuen Add-ons, die Blizzard enthüllte.



Die possierlichen Tierchen, die hier über die grünen Felder Nordends springen, heißen Schaufelhauer.

Der brennende Kreuzzug nähert sich dem Ende! Schon bald bekommen *World of Warcraft*-Fans den Zorn des neuen Königs zu spüren.

Das beste und beliebteste Online-Rollenspiel der Welt bekommt wieder eine Fortsetzung spendiert. *Wrath of the Lich King* bietet alles, was *WoW*-Spieler von einem Add-on erwarten: die Erhöhung der Maximalstufe von Level 70 auf 80, den neuen Beruf des Schriftgelehrten und mindestens ein halbes Dutzend neuer Gebiete auf der unterkühlten Insel Nordend. Darüber hinaus erhalten alle Spieler Zugriff auf eine neue Klasse, sobald sie eine umfangreichen Missionsreihe absolviert haben, die sich von den bisherigen Charakteren spielerisch fundamental unterscheiden soll: den Todesritter! Was wird's sonst noch Neues geben? Neue Instanzen natürlich. Wie schon *Burning Crusade* bietet das zweite Add-on wieder massig neue Spielwiesen für fünf, zehn oder 25 Spieler. Am Ende steht ein Kampf gegen den namensgebenden Lich-König Arthas! Wolfgang Fischer

Info: wow-europe.com/de

WoW: Wrath of the Lich King

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, Vanguard

FAZIT

„Diese Erweiterung wird WoW-Fans noch tiefer in die Abhängigkeit treiben. Der Rest der Welt ignoriert oder hasst den Titel."

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Es wird Zeit, Alter!

Platz 10

World of Warcraft ist was für Kinder und Frauen – echte Männer spielen ab Ende Mai das kompromisslos harte _Age of Conan_!

Bevor uns jetzt ein Flut an Protest-E-Mails überschwemmt: Obige Aussage ist natürlich bewusst provokant gewählt, um keinen Zweifel daran zu lassen, dass *Age of Conan* anders als der derzeitige Online-Rollenspielprimus von Blizzard ist, aber dennoch Beachtung verdient. Denn in der Conan'schen Fantasy-Welt, die vielen Spielern durch die Schwarzenegger-Filme oder Buchvorlagen geläufig sein dürfte, geht's derbe zu. Sklavenhändler machen offen Geschäfte, Meinungsverschiedenheiten werden in der Regel mit Waffen ausgetragen und in jeder dunklen Gasse warten Diebe oder Piraten, die Ihnen nach dem Leben trachten. Statt niedlicher Todesanimationen von Gnomen spritzt in Kämpfen das Pixelblut und homoerotisch anmutende Elfen weichen willigen Weibern mit blanken Brüsten. Aber das führt uns fast schon wieder zu weit, auch wenn Sie gerade über das zuletzt Genannte bestimmt mehr lesen wollen. Wir verraten Ihnen erst einmal, wie ein typisches Abenteurerleben in *Age of Conan* überhaupt beginnt. Woher wir das so genau wissen? Wir konnten einen der begehrten Zugänge zur Betaphase ergattern und sind seitdem im Dauer-Levelfieber!

RUDERN, BIS DER ARZT KOMMT

Sie beginnen Ihr Heldendasein als Sklave oder Sklavin auf einer Sträflingsgaleere. Ein Leben, um das Sie jeder PC-ACTION-Praktikant beneiden würde. An dieser Stelle beginnt die Charaktererstellung. Sie bestimmen zuerst, welchem der drei Völker (Cimmerianer, Aquilonier und Stygier) Sie angehören möchten. Diese Entscheidung beeinflusst, wie auch bei *World of Warcraft*, die zur Wahl stehenden Charakterklassen. Es sind zwölf, unterteilt in vier Hauptkategorien: Soldaten, Priester, Schurken und Magier. Wer dem namensgeben-



Der Titelheld des Spiels, König Conan, präsentiert seine hübsche Klinge.

Fortsetzung auf der nächsten Seite



Ein typischer Kampf: Die Symbole rechts vom Gegner und über ihm zeigen besonders geschützte Körperpartien an. Der nächste Angriff sollte der ungeschützten linken Seite gelten.

den Helden nacheifern will und eine blutige Karriere als Barbar (gehört zur Überklasse Schurke) plant, kann dies nur als Cimmerianer oder Aquilonier tun. Danach verändern Sie das Aussehen des angehenden Helden nach Ihren Wünschen. Hierfür stehen eine Vielzahl an Frisuren, Tätowierungen und sogar Narben an diversen Stellen zur Verfügung. Die Gestaltung von Gesicht und Körper erfolgt über Schieberegler – damit lässt sich sogar der Brustumfang von weiblichen Charakteren regulieren. Ein Traum für alle, die eine Karriere als Schönheitschirurg wegen eines zu schlechten Qualis nicht verwirklichen konnten. Faule Zeitgenossen benutzen einfach die Taste für Zufallserstellung und erzielen so ebenfalls hübsche Ergebnisse.

PROBIEREN STATT STUDIEREN

Danach geht's endlich los. Die Galeere sinkt und Sie werden halbtot an einem Strand angespült, wo schon die ersten Aufgaben warten. Ein freundlicher Herr schickt Sie in die Stadt Tortage und ein leichtbekleidetes Fräulein in Not hätte gerne, dass Sie sie dorthin begleiten. Der Weg in die Ortschaft ist gesäumt von einfachen Gegnern, an denen Sie recht stressfrei die Grundfähigkeiten Ihrer Klasse ausprobieren. So lernen Sie spielerisch, wie das auf Schlagkombinationen (Combos) ausgelegte Kampfsystem funktioniert. Sie verfügen anfangs über drei Hau-drauf-Varianten (links oben, oben und rechts oben), die Sie über Mausklicks oder die Tasten 1, 2 und 3 auslösen. Später kommen zwei weitere hinzu, die standardmäßig auf den Tasten Q und E liegen. Spezialattacken erfordern in der Regel, dass Sie in der richtigen Reihenfolge verschiedene Tasten drücken. *Age of Conan* spielt sich anders als *World of Warcraft*, aber doch ähnlich genug, dass sich erfahrene Spieler schnell zurechtfinden. An eine Eigenheit des Kampfsystems müssen sich aber sowohl Neueinsteiger als auch alte Hasen gewöhnen: Gegner verfügen in der Regel über besonders geschützte Trefferzonen, angezeigt durch Schildsymbole. Diese können sich während eines Gefechts ändern und machen die Kämpfe dynamisch und abwechslungsreich.

GELUNGENE AUFTRAGSARBEIT

Zurück zum Spießrutenlauf in Richtung Tortage, den Sie ganz alleine bewältigen müssen, da es sich hier um einen abgeschlossenen Level (Instanz) handelt, zu dem andere Spieler des Online-Rollenspiels keinen Zutritt haben. Keine Angst, nachdem Sie zahllose Piraten, Schläger, Affen und Monster getötet haben, verlassen Sie den instanzierten Bereich und betreten die erste Stadt, besser gesagt deren Außenbereich. Denn die Ortschaft dürfen Sie erst betreten, sobald Sie Ihre Sklavenfesseln los sind. Der Wachposten am Eingangstor schickt Sie zum Schmied wei-

Komm mit ins Abenteuerland!

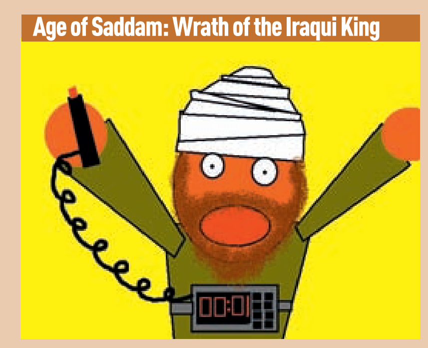
Age of Conan ist noch gar nicht erschienen, da plant Funcom schon neue Online-Rollenspiele. Wir enthüllen sie exklusiv!

Age of Kenny: Southpark Adventures



Bei diesem stark PvP-lastigen (Spieler gegen Spieler) Titel gibt es nur einen Charakter: Southpark-Held Kenny. Ihr Ziel im Spiel: Kenny muss sterben! Großes Plus von *Age of Kenny*: Der Titel verwendet die gleichen Metzelanimationen wie *Age of Conan*. Wird in Deutschland nicht erscheinen!

Age of Saddam: Wrath of the Iraqui King



Fantasy-Rollenspiel, das in der Gegenwart spielt. Der böse König der Iraker ist zwar tot, seine Monsterhorden durchstreifen aber noch immer den Nahen Osten. Unbeliebteste Klasse in der Betaphase ist der Selbstmordattentäter. Durchschnittliche Lebenserwartung: 1,2 Minuten.

Age of Jesus: Holy Shit!



Ein Paradies für Online-Rollenspiel-Pazifisten: Es gibt nur eine Klasse (Priester) und einen Beruf: Schreiner. Die Kämpfe sind spektakulär, auch wenn nur geheilt und geschlagen wird. Die wichtigsten Fähigkeiten sind aus *WoW* geklaut: übers Wasser laufen und Essen herbeizaubern.


Ein Kampf im Städtchen Tortage. Hier beginnen Sie Ihre Abenteurerlaufbahn.


»Stellt sich auf die Hinterbeine: Doris Schröder-Köpf.«

In *Age of Conan* wird es Reittiere geben, die Sie sogar im Kampf einsetzen dürfen.

ter, der dummerweise gerade sehr beschäftigt ist. Und zwar damit, einen Wall zu errichten, der dafür sorgt, dass der örtliche LavastromTortage nicht unter sich begräbt. Ihre Aufgabe ist klar: Rennen Sie zum Steinbruch und besorgen Sie dem vielbeschäftigten Schmied ein paar Steine. Danach entfernt er die Fesseln und der Weg in die Stadt ist frei. Sie merken schon: Die Quests (Missionen) sind zwar oft vielschichtig, aber nicht schwierig. Was *Age of Conan* aber von Konkurrenzspielen unterscheidet, ist die storylastige Präsentation der Aufträge. In der Regel müssen Sie sich erst einmal ein wenig mit Questgebern unterhalten, bevor diese Ihnen einen Auftrag erteilen. Das Besondere daran: Alle relevanten NSCs (Nichtspielercharaktere) sind komplett vertont – im Moment noch englisch.

SCHICHTBETRIEB

In der Stadt bietet sich Ihnen dann das von Online-Rollenspielen gewohnte Bild. Buchstäblich an jeder Häuserecke warten neue Missionen auf Sie. Aber auch was diese angeht, unterscheidet sich *Age of Conan* gravierend von der Konkurrenz. Bei Tage ist der Titel ein echtes Online-Rollenspiel mit vielen Aufträgen, die nur in Gruppen zu bewältigen sind. Bei Nacht durchstreifen Sie die Stadt ganz alleine und die Missionen enthalten Schleichpassagen. Den Wechsel zwischen den Tageszeiten vollziehen Sie in Gaststätten. Wann, das bleibt komplett Ihnen überlassen. Und damit wollen wir den Reisebericht vom ersten echten Abstecher in Conans Reich so langsam beenden. Was wir in der Betaphase erleben durften, machte in jeder Hinsicht einen äußerst vielversprechenden Eindruck, auch wenn wir in der kurzen Zeit den PvP-Modus (Spieler gegen Spieler) außen vor lassen mussten. Die storylastige Aufbereitung der Quests hat uns ebenso überzeugt wie das Kampfsystem und die große Vielfalt an spieltechnisch unterschiedlichen Charakterklassen. Grafisch macht *Age of Conan* ordentlich was her, nicht zuletzt dank Direct-X-10-Unterstützung. Wie bei einer Beta üblich, lief das Spiel an manchen Stellen noch nicht ganz flüssig, aber das sollten die Entwickler bis zur Veröffentlichung noch hinbekommen. Eines machte unser Ausflug in die Beta aber deutlich: Online-Rollenspielfans sollten *Age of Conan* auf der Rechnung haben. Wolfgang Fischer

Info: www.ageofconan.com

Age of Conan: Hyborian Adv.

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Funcom/Eidos
ERSCHEINT	20. Mai
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, Guild Wars

FAZIT

„Age of Conan könnte DIE Alternative zum Platzhirsch World of Warcraft werden. Wir freuen uns jedenfalls tierisch darauf."


»Hohe Belohnung: Muschi entlaufen.«

Eine weibliche Wächterin vor einem imposanten Gebäude.


»King Kong hat gelernt, Didgeridoo zu spielen.«

Ein Markenzeichen des Spiels: riesige, liebevoll gestaltete Gegner.



»Beliebter Szenetreff: Bar-Riere.«

Die GDI attakiert die Scrin-Brut. Während sich die Fußtruppen zurückhalten, eröffnet der Titan-Kampfläufer (links hinten) das Feuer.



Die Archons (rechts) sind stark gepanzerte Scrin-Einheiten, die etliche Treffer wegstecken können. Hier brauchen Sie die richtige Waffe.

»PC ACTION-Mannschaftsfoto: Hinten: Jo Hesse.«

Die GDI-Männer suchen beim Titan-Kampfläufer Deckung und warten auf einen günstigen Moment, um den Gegenangriff zu starten.

TIBERIUM

Viva la Vega!

Ricardo Vega meldet sich zurück. Diesmal bekommt der renommierte C&C-Charakter sogar seinen eigenen Ego-Shooter spendiert.

Nein, liebe Leser, Sie haben sich NICHT verlesen: Der neue *Command & Conquer*-Teil wird kein Echtzeitstrategie-Titel, sondern ein Ego-Shooter. Na ja, um genau zu sein, handelt es sich wohl um einen Taktik-Shooter, aber so genau kann man das wegen der etwas vagen Informationspolitik noch nicht sagen. Die Entwickler äußern sich wie folgt: „*Tiberium* wird ein Shooter mit vielen taktischen Möglichkeiten. Wir müssen den Strategie-Anteil aber noch mehr beschneiden, schließlich soll der Spieler selbst Hand anlegen und nicht die ganze Zeit damit beschäftigt sein, die Einheiten herumzukommandieren", erklärt *Tiberium*-Produzent Chris Plummer bei der ersten Präsentation in Los Angeles. Okay, das hätten wir verstanden. Aber worum geht es in dem Spiel eigentlich? Die Antwort lautet genauso wie der Titel selbst: *Tiberium*.

ERZ-FEINDE

Für alle, die bisher nicht auf den *C&C*-Zug aufgesprungen sind: Tiberium ist ein wertvolles, aber auch saugefährliches Mineral, aus dem man sackviel Energie gewinnen kann – quasi eine Art Super-Uran. Und genau um das Zeug streiten sich die an die NATO erinnernden GDI (Global Defense Initiative) und die kommunistisch angehauchte Terrorbrut Nod. Als dritte Partei tritt die Außerirdischen-Bande der Scrin an, die bereits in *C&C 3* kräftig mitmischte. Elf Jahre sind vergangen, seit die GDI das Scrin-Pack in *C&C 3* unsanft vom Blauen Planeten entfernte, doch nun schreiben wir das Jahr 2058 und die Extraterrestrischen schicken erneut einige Spähtrupps auf die Erde. Doch die sind nur die kleine Vorhut der bevorstehenden Invasion. GDI-Veteran McNeil (Kenner denken bei diesem Namen sofort an *Tiberian Sun* von 1999) kontaktiert den mittlerweile in Rente gegangenen Elite-Kämpfer Ricardo Vega und überredet ihn, den Kampf gegen die Scrin aufzunehmen. Natürlich haben Sie die Ehre, in die Haut des Helden zu schlüpfen, und ehe Sie sichs versehen, befinden Sie sich inmitten eines ausgewachsenen Weltkrieges. Nur eben diesmal aus der Egoperspektive – die Kollegen scheuchen Sie mit wenigen Mausklicks dahin, wo Sie sie haben wollen.

ALLE ANGABEN MIT GEWEHR

Dreh- und Angelpunkt ist Vegas handliche Superwaffe, das GD-10. Dieses Gerät bietet alles in einem: Sturmgewehr, Granatwerfer und Scharfschützenwumme. Hier erklärt Chris Plummer, dass es sich bei den drei „Feuermodi" des GD-10 um so etwas Ähnliches wie das gute alte Stein-Schere-Blatt-System handelt. Jede Einheit der Scrin hat individuelle Stärken und Schwächen und es liegt an Ihnen, herauszufinden, wie Sie dem Pack am besten zu Leibe rücken können. Doch auch bei der Auswahl der Einheiten soll das genannte Prinzip greifen. So verputzen die mächtigen Titan-Kampfläufer feindliche Infanteristen und Abwehrtürme zum Frühstück, sind aber Luftangriffen hilflos ausgeliefert. Zweites Beispiel: Die fliegenden Orca-Jäger erledigen Fußsoldaten und die genannten Titan-Kampfläufer im Handumdrehen, gehen aber gegen kleine Raketenwerfer-Einheiten ruck, zuck baden. Das klingt nach einem ausgetüftelten Spieldesign, könnte aber bei lediglich drei Einheiten-Sorten auf jeder Seite schnell langweilig werden. Doch laut Plummer ist die Truppe von EA Los Angeles immer noch auf Ideensuche und wird die Auswahl bis zum Erscheinungstermin aufpeppen. Wir lassen uns am besten einfach mal überraschen.

Ralph Wollner

Info: www.ea.com/tiberium

Tiberium

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	EA Los Angeles
ERSCHEINT	Herbst
VERGLEICHBAR	Ghost Recon 2, Halo 2

FAZIT

„Nach C&C: Renegade der zweite Ego-Shooter-Ableger der Serie. Bisher wirkt alles stimmig und sehr interessant. Das wird was."

GOTHIC 4

Wenig Lärm um nichts

Platz 8

Ein echtes Dilemma: Gern würden wir Ihnen die ersten Details zu *Gothic 4* verraten, doch das geht nicht – mit gutem Grund!

Die wohl beste deutsche Rollenspielreihe mit einer der glaubwürdigsten Spielwelten ist nicht tot. So! Würden wir mehr darüber schreiben, würde uns der Herausgeber Jowood einen spitzen Morgenstern in den Hintern schieben. Der neue *Gothic*-Entwickler war also gar *nicht* bei uns in der Redaktion, hat uns das Spiel gar *nicht* gezeigt und auch *nicht* die Vorzüge der eingesetzten Grafik-Engine demonstriert. Was wir sonst alles *nicht* wissen, sehen Sie hoffentlich demnächst in diesem Programm. Alexander Frank

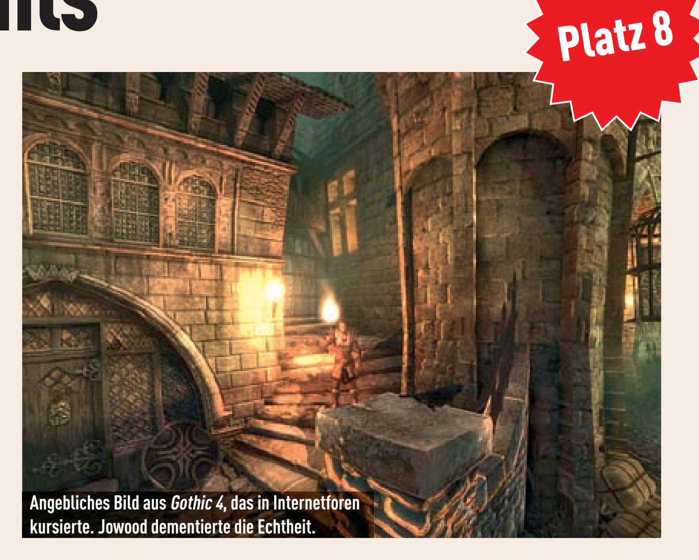
Info: www.jowood.de

Gothic 4

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Spellbound/Jowood
ERSCHEINT	2008/2009
VERGLEICHBAR	Oblivion, Gothic 3, Two Worlds

FAZIT

FAZIT: „Die Gothic-Serie lebt! Trotz Trennung der Ur-Entwickler Piranha Bytes von Herausgeber Jowood geht das Abenteuer bald weiter."


Angebliches Bild aus *Gothic 4*, das in Internetforen kursierte. Jowood dementierte die Echtheit.

MASS EFFECT

Massenhysterie

Böse Aliens bedrohen das Universum! Und da alle bekannten Weltraumhelden gerade Urlaub machen, dürfen Sie zur Rettung eilen.

So unglaublich das klingt: Die Menschheit hat es tatsächlich geschafft, die zahlreichen Probleme unserer Zeit zu lösen und existiert im 22. Jahrhundert immer noch. Es kommt noch besser: Forscher haben auf dem Mars ein außerirdisches Artefakt gefunden, das interstellare Reisen ermöglicht. Die Menschen schippern fortan durch die Galaxis und treffen viele Aliens. Als frischgebackener Kapitän eines experimentellen Raumschiffs werden Sie auserkoren, das All von Bösewichtern zu säubern, die den galaktischen Frieden gefährden. So klischeebehaftet und vorhersehbar die Geschichte klingt, so genial und packend ist sie aufbereitet. Denn hier passt alles zusammen: Die Dialoge sind klasse, ja sogar die deutschen Sprecher passen richtig gut zu ihren Figuren. Warum das so wichtig ist? Weil alle Gespräche vertont sind – und das sind angesichts der umfangreichen, gekonnt präsentierten Story eine Menge.

FLOTTER DREIER GEFÄLLIG?

So, jetzt reicht's aber auch mit Infos zur Hintergrundgeschichte. Schließlich handelt es sich bei *Mass Effect* zu einem gewissen Prozentsatz auch um einen Actiontitel. Wenn Sie mit Ihrem Team aus menschlichen und außerirdischen Spezialisten durchs Weltall jetten, werden Unstimmigkeiten mit anderen Völkern in der Regel mit Waffengewalt ausgetragen. Und so funktioniert's: Bei Außenmissionen bestimmen Sie die drei Mitglieder Ihres Teams. Die Hauptfigur steuern Sie in der Verfolgerperspektive, der Rest folgt einfachen Kommandos oder den Vorgaben der künstlichen Intelligenz. Magieähnliche Spezialfähigkeiten und vier Waffenarten sorgen für die nötige Abwechslung. Für erledigte Missionen und Gegner erhalten Sie Ausrüstungsgegenstände und Erfahrungspunkte. Bei jedem Stufenaufstieg verteilen Sie Talentpunkte auf die zur Verfügung stehenden Fähigkeiten und bereiten Ihre Helden so auf die anstehenden Aufgaben vor. Wie die zuletzt Genannten im Detail aussehen, erfahren Sie ab 8. Juni. Dann beginnt Ihr Weltraumabenteuer! Wolfgang Fischer

Info: www.electronicarts.de

Mass Effect

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Bioware/Electronic Arts
ERSCHEINT	5. Juni
VERGLEICHBAR	Knights of the Old Republic

FAZIT

FAZIT: „Ein Science-Fiction-Rollenspiel zum Verlieben. Mit genug Baller-Action, dass garantiert keine Langeweile aufkommt."

Platz 7



»Kompliziert: Horoskope erstellen.«

Über dieses Radialmenü bestimmen Sie das Verhalten Ihrer Teamkameraden.


»„Ist das alles Latex?" - „Nein, Silikon, du Anfänger!"«

Eine riesige Raumstation voller Aliens ist einer der wichtigsten Schauplätze im Spiel.

ALAN WAKE

Weckruf für den Schläfer



Wenn Sie etwas von den Erfindern der *Max Payne*-Spiele erwarten dürfen, dann das: ein absolut spannendes, neues Spiel.

Das muss man auch erst mal bringen: Ein grenzgeniales Actionspiel wie *Max Payne 2* veröffentlichen und danach einfach zugunsten eines neuen Werkes auf die Erfolgsserie pfeifen. Das ist fast so skandalös, wie wenn Blue Byte plötzlich *Die Goonies* ankündigen würde. Wie dem auch sei: Seit wir als einziges deutsches Spielemagazin Entwickler Remedy Ende 2006 besuchen durften, halten sich die Finnen mit Nachrichten zum heiß ersehnten Abenteuer-Messias etwa so bedeckt wie Gerhard Schröder zur Libyen-Affäre. Im Spiel geht es um den Schriftsteller Alan Wake, der in der Kleinstadt Bright Falls landet, wo merkwürdige Dinge geschehen. Die einzigen Neuigkeiten: Der Titel erscheint statt 2007 nun offenbar im Jahr 2008, und zwar nur für Windows Vista. Bis dahin schwelgen wir in Vorfreude und sehen uns zum 8.631. Mal die alten Trailer zum Spiel an. Gott, ist unser Leben erbärmlich! Joachim Hesse

Info: **www.alanwake.com**

Alan Wake

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Remedy/Microsoft
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Alone in the Dark, Silent Hill

FAZIT

„Wer Max Payne 2 programmiert hat, kann auch mit Alan Wake nicht viel verkehrt machen. Wir erwarten einen Gänsehaut-Krimi."


»Manchmal nerven diese Yoga-Typen.«

Hauptfigur Alan Wake wird in einen Unfall mit einem mit Holzstämmen beladenen Lastwagen verwickelt.



»Tut mir leid, ihr Motor ist geschmolzen.«

Neulich an der Tankstelle: Die Atmosphäre erinnert an die *Cthulhu*-Geschichten von H.P. Lovecraft.

STARCRAFT 2

Neues Sternseh-Programm



»Macht Angst: Blick unters Sofa.«

Die Zerg greifen mit Mutalisken (unten) eine Flotte der Protoss an.

Seit etwas mehr als einem Jahr tropfen Echtzeitstrategen vor Vorfreude aus dem Mund. Der Grund dafür heißt *Starcraft 2*.

Der Strategiekracher *Starcraft* aus dem Jahre 1998 erhält endlich einen Nachfolger. Voraussichtlich noch 2008 dürfen Spieler wieder wahlweise mit den Terranern (Menschen), Zerg oder Protoss in die Schlacht um die Vorherrschaft im Universum ziehen. Dabei gibt es einige Neuigkeiten wie die zahlreichen hinzugekommenen Einheiten und die ansehnliche 3D-Grafik. Am Spielprinzip wollen die kalifornischen Entwickler Blizzard zum Glück nichts ändern. Wie im weltberühmten Vorgänger steuern Sie Ihre Einheiten aus der Iso-Perspektive, also von schräg oben, sammeln Rohstoffe (Mineralien und Vespin-Gas), erweitern Ihre Basis und

FALLOUT 3

Keine Ausfallerscheinungen

Platz 4



Ein kritischer Treffer! Der arme Mutant wird geradezu auseinandergerissen.



Ein schwer bewaffneter Mutant feuert seine tragbare Gatling-Gun ab.

Der dritte Weltkrieg ist virtuell unabwendbar, ereilt uns bald und wird ein Riesenspaß! Schuld am drohenden Weltuntergang sind ausnahmsweise nicht religiöse Fanatiker oder Amok laufende Supermächte, sondern das amerikanische Entwicklerstudio Bethesda Softworks, das sich die *Fallout*-Lizenz unter den Nagel gerissen hat. Wie die Vorgänger spielt Teil 3 der Serie in einer vom Atomkrieg gezeichneten Welt. Sie spielen den behütet aufgewachsenen Bewohner eines Bunkers, der sich in die unwirtliche Außenwelt wagt, um seinen Vater zu finden. Grafisch und spielerisch bewegt sich *Fallout 3* auf dem Niveau des ebenfalls von Bethesda stammenden *Oblivion*. Dazu kommen altbekannte Spielmerkmale, unter anderem bei der Charaktererstellung oder in den Kämpfen, die bei *Fallout*-Veteranen für Tränen der Rührung sorgen. Zusammengehalten wird das Ganze durch den unverwechselbaren Humor, der alle Spiele der Reihe auszeichnet und von den Entwickler mit viel Liebe zum Detail integriert wurde. Wolfgang Fischer

Info: fallout.bethsoft.com

Fallout 3

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Bethesda Softworks
ERSCHEINT	Herbst
VERGLEICHBAR	The Elder Scrolls 4: Oblivion

FAZIT

„Ganz einfach: Wenn Sie dieses Spiel nicht gut finden und kaufen, kommen wir zu Ihnen nach Hause und kitzeln Ihren Wellensittich zu Tode."

produzieren Streitkräfte, mit denen Sie dann Ihre Gegner das Fürchten lehren. In der Einzelspieler-Kampagne tut sich auch was: Statt wie bisher einfach nur von Mission zu Mission zu springen, steuern Sie nun zwischen den Aufträgen Ihren Helden wie in einem Point&Click-Abenteuer, reden mit anderen Charakteren und kaufen Einheiten für den bevorstehenden Feldzug.

NEUES VON DER FRONT

Seit der Ankündigung im Mai vergangenen Jahres hat Entwickler Blizzard allerlei Informationen zu den Rassen der Terraner und Protoss herausgegeben – die Spieler freuen sich schon auf zahlreiche neue Einheiten. Doch was ist mit den Zerg? Über die ließ der erfolgreiche Entwickler kein Sterbenswörtchen verlauten. Vor einigen Wochen präsentierte Blizzard der Welt dann endlich die modernen Zerg in Aktion – erstmals stürmten Zerglinge in 3D auf die terranischen Befestigungsanlagen, die fliegenden Mutalisken griffen Protoss-Flugeinheiten an und die riesigen Ultralisken offenbarten ihre neu erworbene Fähigkeit: In *Starcraft 2* dürfen sich nun endlich auch die gigantischen Bodentruppen der Zerg nach Belieben ein- und ausgraben. Viel mehr Neues gibt es bisher noch nicht. Doch egal, was da noch kommen mag – eins steht fest: *Starcraft 2* ist wohl weltweit das am meisten erwartete Strategiespiel unserer Zeit – und dass es ein echter Kracher wird, daran zweifeln wir nicht eine Sekunde. Dennis Blumenthal

Info: eu.starcraft2.com

Starcraft 2

GENRE	Echtzeitstrategie
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Command & Conquer

FAZIT

„Starcraft 2 ist DAS Strategiespiel 2008. Wenn Sie dieses Ding nicht kaufen, verdienen Sie es nicht, sich Echtzeitstratege zu schimpfen!"



Mit Zerglingen überrennt der Spieler die terranische Basis.

Platz 3

»Ich brenne vor Sehnsucht.«

Ein hinterhältig gelegtes Feuer breitet sich aus und überrascht einen Feind.

FAR CRY 2

Vorsicht, ansteckend!

Ubisoft Montreal entwickelt den neuen Ballermann auf einem topaktuellen Octo-Core-Rechner. Das ist ein PC mit stolzen acht Kernen.

Trotz neuer Entwickler, anderer Spielszenarien und vieler frischer Helden will Ubisoft einen mehr als würdigen Nachfolger zu *Far Cry* auf die Beine stellen. Auch in Sachen Hardware-Hunger scheinen es die Erben von Cryteks Edel-Shooter-Marke den mittlerweile nach Frankfurt umgezogenen *Crysis*-Machern gleichzutun: Mit einem Philips Octo-Core wollen die Herren dem Titel eine Optik verpassen, die alles bisher Erschienene älter aussehen lässt als Jopie Heesters. Ubisoft benötigt die Mega-Kiste, weil der „unaufgeräumte" Code wahnsinnig viel Leistung frisst – die optimierte Fassung für die Käufer soll hingegen auch mit einem Mittelklasse-Rechner spielbar sein. Genaueres erfahren wir aber erst gegen Ende des Jahres, denn der bisher auf das vierte Quartal gelegte Erscheinungstermin wurde nun endgültig auf „Ende 2008" konkretisiert. Bis dahin bleibt Ihnen noch eine ganze Weile Zeit, um für einen neuen PC zu sparen.

ICH GLAUB, ICH STEH IM WALD

Auf www.farcrygame.com meldet sich Ubisoft Montreal in einem Entwickler-Blog zu Wort. Neben der prahlerischen Octo-Core-Info präsentieren die Macher zwei neue Videos, die den aktuellen Stand von *Far Cry 2* zeigen. Hier sieht man die sogenannte Dunia-Engine in Aktion. Die uns vorgestellte Demo während der jüngsten Games Convention in Leipzig sieht dagegen aus wie Didi Hallervorden vor dem Morgenkaffee. Wenn Sie Fränkels Artikel in PC ACTION 4/2008 aufmerksam gelesen haben, wissen Sie bestimmt, dass der schlecht gekleidete John Carver aus dem ersten *Far Cry* ausgedient hat und Sie nun aus über einem Dutzend Helden wählen dürfen. Jede Figur hat eine andere Hintergrundgeschichte und Ihr Ziel ist es mal wieder, mehr über die ominöse Vergangenheit des auserwählten Charakters herauszufinden – genau wie in *Lost: Das Spiel*. Warum Sie das ausgerechnet in einem fiktiven Staat irgendwo in Afrika tun müssen, bleibt bis auf weiteres das Geheimnis der Entwickler – genau wie der Preis, den man für ein Octo-Dingens auf den Tisch blättern muss ... Ralph Wollner

Info: www.farcrygame.com

Far Cry 2

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Unisoft
ERSCHEINT	Ende 2008
VERGLEICHBAR	Crysis, Far Cry

FAZIT

„Ubisoft Montreal arbeitet gerade an DER Grafikbombe des Jahres – ein Spiel für Octo Normalverbraucher."



Mit dem Scharfschützengewehr lassen sich Wachmänner erledigen, ohne den Alarm auszulösen. Nicht nett, aber effektiv.

»Du steigst mir nicht noch einmal aufs Dach.«

Durch den Wind breitet sich das Feuer in rasender Geschwindigkeit aus und lässt langsamen Patrouillen nicht den Hauch einer Chance.

»Der Aushilfsbarmann hatte das mit den Molotow-Cocktails noch nicht so ganz raus.«

Platz 2

>>Das kommt davon, wenn man mal ein Auge zudrückt.<<

MAFIA 2

Neues Gauner-Stück

Bei Waffenhändlern wie dem Kerl mit der Augenklappe deckt sich Vito (rechts) mit neuen Schießeisen ein. Sein Partner Joe (links) begleitet ihn.

PC ACTION erkannte als erstes Magazin die Brillanz von *Mafia*. Auch von Teil 2 sind wir bereits begeistert.

Take 2 hat gesprochen: *Mafia 2* soll angeblich noch dieses Jahr erscheinen. Ob wir das glauben dürfen? Nun, wir *möchten* es zumindest, denn je früher das potenzielle Sahnestück auf unseren Festplatten schlummert, desto besser. Nach den ersten Bildern erwarten wir von *Mafia 2* jedenfalls genau die Qualitäten, die den Vorgänger als Meilenstein auszeichnen: tiefgründige Charaktere, ausgefeilte Missionen und eine atemberaubende Stadt. Alles selbstverständlich mit zeitgemäßer Optik – die veröffentlichten Bilder lassen hieran zum Glück wenig Zweifel. Die tschechischen Entwickler (ebenfalls verantwortlich für *Vietcong* und *Hidden & Dangerous*) sind eingefleischte PC-Spezialisten, die in dem Punkt vermutlich nichts anbrennen lassen. Allein die gezeigten Schatten wären für Grafikhuren den Kaufpreis wert.

NEW YORK, NEW YORK

Als Verbrechermetropole dient im zweiten Teil offenbar New York, das im Spiel unter dem Namen Empire City firmiert. Bereits auf den ersten Screenshots sieht man im Hintergrund die Silhouette des Empire State Buildings hervorblitzen. Als junger Mafioso erledigen Sie in der Verfolgerperspektive schmutzige Aufträge und kurven mit schicken Autos durch die Gegend. Kenner der Ostküstenstadt wissen, dass der Ort mit seinen Häuserschluchten, Stadtteilen und dem komplexen Straßensystem einen feinen Nährboden für das virtuelle Verbrechen bietet. Besonders, da *Mafia 2* in den wilden 50er-Jahren spielen soll, das Zeitalter der Oben-ohne-Cadillacs und der Oben-ohne-Bardamen. Zugegeben, das mit den Bardamen können wir noch nicht bestätigen, aber zumindest die Sache mit den Autos geht klar. Rund 50 Karossenarten wollen die Entwickler im Spiel verwirklichen. Und wer die Herren kennt, weiß, wie akribisch man sich dort an die Originalvorlagen hält. Vermutlich heftet sich auch wie in Teil 1 wieder die Polizei an Ihren Auspuff, falls Sie es mit dem Tempolimit nicht genau nehmen. Egal, Hauptsache wir bekommen die im Trailer gezeigten Schießereien aus fahrenden Autos geliefert. Die Sympathiewerte des alten Hauptdarstellers Tommy muss sich der neue Held namens Vito dennoch erst einmal verdienen: Der Kerl sieht so geleckt aus wie Kai Pflaume auf der goldenen Hochzeit seiner Schwiegereltern. Aber sein Partner Joe wird es schon richten. Joachim Hesse

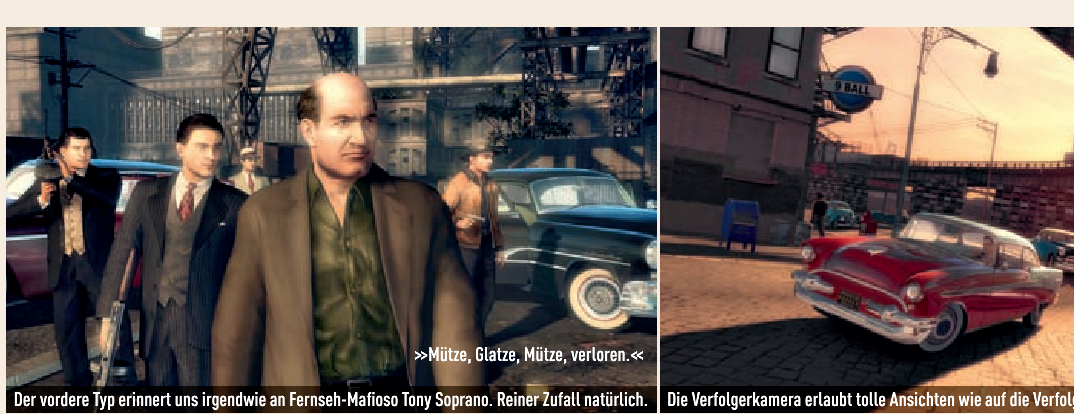
Info: www.mafia2game.com

Mafia 2

GENRE	Action
HERSTELLER	2k Czech/Take 2
ERSCHEINT	Ende 2008
VERGLEICHBAR	GTA, Scarface

FAZIT

„Wer Verbrecher-Geschichten mag, kommt an diesem Schinken genauso wenig vorbei wie der Fußballfan an Reiner Calmund (im Fahrstuhl)."



>>Mütze, Glatze, Mütze, verloren.<<

Der vordere Typ erinnert uns irgendwie an Fernseh-Mafioso Tony Soprano. Reiner Zufall natürlich.



>>Wenn es juckt, muss man die Kurve kratzen.<<

Die Verfolgerkamera erlaubt tolle Ansichten wie auf die Verfolgungsjagd mit diesem Cadillac.

Platz 1

»Stets adrett gekleidet: Feuerberater.«

Freunde fürs Leben: Niko Bellic und seine Knarre. Der grimmige Serbe ballert sich in der Verbrecher-Hierachie nach oben.

GRAND THEFT AUTO 4

Herr Bellic sucht das Glück

Karriere aufbauen, Freunde treffen, Feinde umlegen: *GTA 4* wird so etwas wie *Die Sims* für Menschen mit Eiern.

Was für Christen die Ankunft des Messias, stellt für Action-Junkies die Veröffentlichung von *Grand Theft Auto 4* dar. Zwar ist der neueste Teil der mittlerweile Kult gewordenen Zerstörungsorgie von Rockstar Games noch nicht mal für den PC angekündigt, das Teil kommt aber so sicher wie der nächste Prangerantrag für Kollege Wollner.

VERBRECHEN LOHNT SICH

Für alle, die die vergangenen Monate unter einem Stein oder in Isolationshaft verbracht haben, noch einmal die wichtigsten Infos zusammengefasst: Bei *GTA 4* schlüpfen Sie in die Rolle des grimmigen Serben Niko Bellic und machen sich auf, im Land der unbegrenzten Blödheit Karriere als Verbrecher zu machen. In der frei begehbaren Stadt Liberty City, die das virtuelle Gegenstück zu New York bildet und aus Teil 3 der Serie bekannt ist, steuern Sie Niko aus der Verfolgerperspektive und lassen Ihren dunkelsten Trieben freien Lauf: Sie klauen Autos, legen reihenweise Menschen um und erledigen Aufträge, um sich in der Verbrecher-Hierachie nach oben zu ballern.

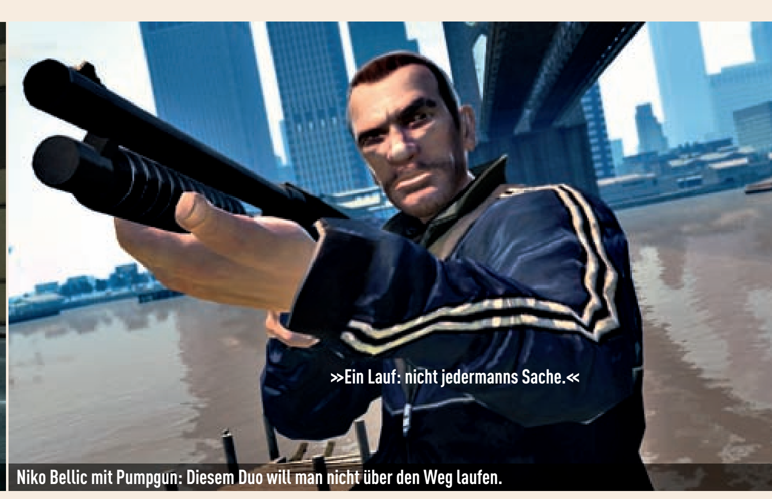
MAL WAS ANDERES

Viel durften wir bis jetzt nicht von *GTA 4* sehen. Aber das, was wir sahen, macht mächtig Bock auf mehr: Vor allem die Technik des Spiels präsentiert sich kräftig aufgebohrt, ein gu-



»Auch Straßenverkehr ist ohne Gummi gefährlich.«

Grafisch kann sich *GTA 4* sehen lassen, vor allem das Zerstörungsmodell der Autos rockt.



»Ein Lauf: nicht jedermanns Sache.«

Niko Bellic mit Pumpgun: Diesem Duo will man nicht über den Weg laufen.



Wo er hinkommt, fliegen die Fetzen. Niko Bellic geht bei der Ausführung seiner Jobs nicht gerade zimperlich vor.


Auf der Flucht: Wenn Ihnen die Ordnungshüter an den Fersen kleben, fängt der Spaß erst richtig an.

Motorrad-Saison: Die Zweiräder sind verdammt schnell, allerdings bieten sie keinen Schutz.

tes Beispiel ist das fette Zerstörungsmodell der Fahrzeuge. Parken Sie Ihren Boliden etwa mit höherer Geschwindigkeit in einer Mauer oder einem entgegenkommenden Fahrzeug, verabschiedet sich Herr Bellic schon mal Kopf voraus durch die Windschutzscheibe. Wenn wir schon bei Autos sind: Die fahrbaren Untersätze in *GTA 4* sind mit Navigationssystemen ausgestattet, deren Funktionalität mit der Güte des Wagens steigt. Auch sonst verlässt sich Niko auf moderne Technik, das wichtigste Werkzeug im Spiel ist nämlich sein Mobiltelefon. Es dient nicht nur der Wiedergabe von Musik, sondern bildet auch die Basis Ihrer Geschäftsbeziehungen: Per Handy fragen Sie aktuelle Missionsziele ab und ziehen neue Jobs an Land.

GRUPPEN-GTA

Neben der Solo-Kampagne beglückt uns *GTA 4* mit einem Mehrspielerpart für bis zu 16 Nikos. Dabei dürfen Sie in ganzen 14 Modi die Sau rauslassen. Bevor Sie das Pixelblut Ihrer menschlichen Widersacher vergießen, bauen Sie sich zunächst einen Straßenschläger: Frisur, Klamotten und sonstiges Aussehen legen Sie im Charakter-Editor fest, dann kann's auch schon losgehen. Die Modi tragen klingende Namen wie „GTA Race", „Cops 'n Crooks" oder „Mafiya Work" und bieten jede Menge Abwechslung: Mal verwandeln Sie Liberty City in eine riesige Rennstrecke und machen Ihren Kontrahenten mit Molotowcocktails Feuer unterm Hintern, mal gilt es, als Erster einen Auftragsmord zu erledigen. Anzocken durften wir den Mehrspieler-Part leider noch nicht, die Infos klingen aber auf jeden Fall mehr als vielversprechend.

SAG MIR QUANDO ...

Wann *GTA 4* endlich auf unseren Festplatten einschlägt, weiß Gott allein. Na ja, nicht nur er, auch die PR-Mannen von Rockstar Games. Blöd nur, dass beide nicht darüber reden wollen. Der neue Trailer macht die Wartezeit übrigens nicht unbedingt erträglicher, im Gegenteil: Er präsentiert den Titel als hollywoodreifes Brutalo-Epos, das wir lieber heute als morgen in die Finger kriegen würden. Michael Grill

Info: www.rockstargames.com/IV

Grand Theft Auto 4

GENRE	Action
HERSTELLER	Rockstar Games
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	GTA: San Andreas

FAZIT

„Wenn ich GTA 4 nicht sowieso bekommen würde, hätte ich es schon vorbestellt. Was gibt's noch zu sagen? Brüste sind toll."



Wenn kein geeignetes Fortbewegungsmittel verfügbar ist, muss Niko wohl oder übel zu Fuß flüchten.



Volle Deckung: In einem Feuergefecht sucht Niko Schutz hinter einem Polizeiwagen.



Dieses Artwork von *HAWX* gibt einen guten Vorgeschmack auf das, was uns erwartet: spektakuläre Luftkampf-Action.

>>Blöd: unterm Helm rauchen.<<

TOM CLANCY'S HAWX

Eure Lufthoheit

Bukarest bietet vieles: billiges Bier, scharfe Frauen – und eine fette Festplatten-Daseinsberechtigung für die guten, alten Luftkämpfe.

Nichts gegen Ursus Pils und osteuropäische Zwillinge. Mit Brüsten. Großen Brüsten. Aber es waren dann doch die Luftschlachten, die die Strapazen unseres Trips in die rumänische Hauptstadt – allem voran die lebensgefährlichen Taxifahrten – aufwogen. Mit *Tom Clancy's HAWX* haben die Jungs von Ubisoft nämlich ein Teil in der Mache, das dem über die vergangenen Jahre zum Nischendasein verdammten Genre der Luftkampf-Spiele zur Wiedergeburt verhelfen könnte. Konsolen-Besitzer dürfen sich zwar mit *Ace Combat* in durchaus ansprechende Luftschlachten stürzen und *Blazing Angels* bietet auch für PC-Spieler gediegene Fliegerkost – aber ein richtiges Killerteil, das Ihnen eine Sehnenscheidenentzündung verpasst, war schon lange nicht mehr dabei. *HAWX* geht die Sache von einer anderen Seite an. Und das war – auf der Grundlage dessen, was uns in kleinen, feinen Portionen serviert wurde – absolut richtig.

TOM CLANCY ERZÄHLT

Wir schreiben das Jahr 2012, sogenannte Private Military Companies (PMCs), private

»Dem rechten Flügel werden Rotlicht-Kontakte nachgesagt.«

Grafik-Rakete: Beachten Sie die Lichteffekte und die Rauchspuren im Hintergrund.

Unternehmen, die ihre Kohle damit verdienen, für kleinere Länder in den Krieg zu ziehen, dominieren die Schlachtfelder dieser Welt. *HAWX* steckt Sie in die Uniform eines verdienten Piloten der Air Force, der den Arbeitgeber gewechselt hat und nun für eine Firma den Steuerknüppel rührt. Viel mehr gibt's zur Handlung noch nicht zu sagen, die Entwickler haben uns jedoch eine spannende Geschichte versprochen, die einige Überraschungen bieten soll. So dürfen Sie beispielsweise eine Mission aus *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* nochmals spielen – allerdings aus der Vogelperspektive. Das rockt! Sehr sogar.

ZWEIFALTIGKEIT

HAWX schnallt Sie auf zwei Arten in eine von 50 aktuellen Flugmaschinen. Sind Sie im „Assistant-On"-Modus, hängt die Kamera am Hintern Ihres Jets oder steckt Sie ins – als flugzeugspezifisch angekündigte – Cockpit. Eingeblendete Korridore auf dem HUD (Head-up-Display, die Informationsoberfläche für den Piloten) zeigen Ihnen freundlicherweise den Weg hinter Ihr anvisiertes Ziel oder geben Ausweichtipps, falls eine Rakete zu große Zuneigung für Ihr Flugzeug entwickelt. Bei allzu waghalsigen Manövern riegelt der Computer ab und verhindert so beispielsweise das Abschmieren der Maschine. So weit, so alt. Stellen Sie auf den „Assistant-Off"-Modus um, dreht *HAWX* ordentlich auf und verwandelt einen stinknormalen Arcade-Flugsimulator in eine Mischung aus *Top Gun* und *Tony Hawk*: Die Kamera fährt gut 100 Meter vom Flieger weg und zentriert Ihr anvisiertes Ziel. In diesem Modus gibt es keine Flughilfen. Also lassen sich auch unglaubliche Manöver, zum Beispiel die „Kobra", durchführen. Dabei richten Sie das Flugzeug so stark auf, dass es senkrecht nach vorne driftet und schlagartig bremst. Stellen Sie sich einfach vor, Sie fahren mit einem Bugatti Veyron und werfen bei Tempo 350 den Handanker. Durch die cinematische Kamera entstehen so bombastische Luftschlachten, die in puncto Action und Inszenierung ihresgleichen suchen.

IN RIO IST DIE HÖLLE LOS

Bei der Präsentation bekamen wir zwar nur eine einzige Mission der Xbox-360-Fassung zu Gesicht – die hatte es allerdings in sich. Das Szenario: Kampfjets greifen Rio de Janeiro an und wir sollen das tunlichst verhindern. Thomas Simon, Chef-Designer von *HAWX*, wirft sich in eine F-22 Raptor und startet in den Him-



»Fühlt sich nicht als vollwertiges Mitglied der Inselgruppe: Halbinsel.«

Feuer frei: In wenigen Sekunden wird der feindliche Pilot gegrillt.

»Im Hintergrund: Reiner Calmunds Nachttopf.«

Die Städte in *HAWX* entstehen auf Basis von Satelliten-Fotos und komplett in 3D.

»Moderner Biologieunterricht. Heute: die Befruchtung der Eizelle.«

Auf Nummer sicher: Auf diesem gerenderten Screenshot jagt der Pilot den Gegnern gleich mehrere Raketen hinterher.

mel über Rio. Binnen kürzester Zeit tobt ein unerbittlicher Kampf: Das eben noch tiefblaue Firmament ist von Raketen-Rauchspuren durchzogen, Wrackteile fallen brennend zu Boden, rings um uns scheppert es nur so. Im „Assistant-On"-Modus holt Thomas einen Feind nach dem anderen vom Himmel. Dass *HAWX* so weit von einer Simulation entfernt ist wie Österreich vom Fußball-EM-Titel, zeigt sich auch hier: Gegner fressen schon mal vier Raketen, bis sie endlich den Boden küssen. Auch der Munitionsvorrat wird wohl deutlich zweistellig ausfallen. Spätestens wenn die ersten feindlichen Flieger-Asse aufkreuzen, kommt man am „Assistant-Off"-Modus nicht mehr vorbei: Mit spektakulären Manövern vermeidet Thomas Raketentreffer und bremst Gegner aus, um sie schließlich in bester Hollywood-Manier Blei fressen zu lassen.

VIEL FLIEGER

Hobby-Top-Guns dürfen sich mit *HAWX* nicht nur in einer Solo-Kampagne mit mindestens 20 Missionen, die von Luftkämpfen über Eskorten bis zu Bombenangriffen reichen sollen, die Seele aus dem Leib ballern, sondern auch in einem Mehrspieler-Modus für bis zu 16 PC-Piloten. O-Ton Ubisoft Bukarest: „Der Mehrspieler-Teil wird mehr als nur eine Draufgabe, wir wollen auch hier das volle Programm fahren." Zwar durften wir davon noch nichts sehen, allerdings konnten wir den Entwicklern nach dem fünften Bier zumindest entlocken, dass man die Einzelspieler-Kampagne im kooperativen Modus durchfliegen darf. So soll das sein!

REALITÄTSVERLUST

Wer einen echten Flugsimulator erwartet, wird nicht viel Freude an *HAWX* haben. Sehen Sie allerdings auf lecker inszenierte Luftschlachten, Explosionen und Action im Tom-Clancy-Stil, dürfen Sie schon mal den Joystick abstauben. Einen nicht unwesentlichen Beitrag dazu leistet die Technik: Detaillierte Flugzeugmodelle, Licht- und Spiegelungseffekte, 3D-Städte, die auf Basis von Satellitenkarten nachgebaut werden – hier scheint Ubisoft Bukarest alles richtig zu machen. Auch soundtechnisch konnte *HAWX* jetzt schon überzeugen. Fette Waffeneffekte, coole Sprüche, ohrenbetäubende Nachbrenner – das passt.

STARTFREIGABE?

Die Zeichen stehen gut, dass mit *Tom Clancy's HAWX* Flugkampf-Spiele wieder einen wichtigeren Platz auf unseren Festplatten einnehmen. Die Startfreigabe soll noch im Herbst dieses Jahres erteilt werden. Wir hoffen natürlich, dass wir vorher noch einmal nach Bukarest reisen dürfen – nicht nur um *HAWX* ausgiebig Probe zu fliegen, auch Ursus Pils und osteuropäische Zwillinge haben ihren Reiz. Michael Grill

Info: www.ubisoft.de

Tom Clancy's HAWX

GENRE	Action
HERSTELLER	Ubisoft Bukarest/Ubisoft
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	Blazing Angels

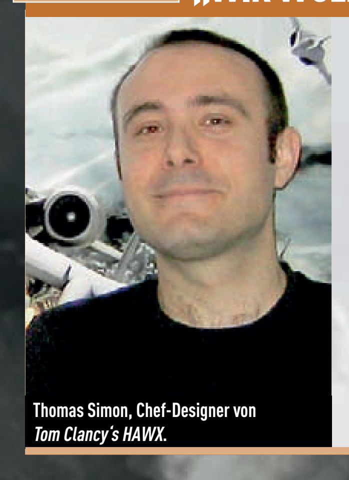


MICHAEL GRILL

Ich bin nicht mit allzu großen Erwartungen in den Flieger nach Bukarest gestiegen. Erstens, weil das Essen auf Lufthansa-Flügen immer scheiße ist. Und zweitens, weil gute Titel in diesem Genre viel zu dünn gesät sind, als dass man noch mit etwas Außergewöhnlichem rechnet. Falsch gedacht: Das Essen auf dem Flug war zwar genauso wie erwartet, *HAWX* aber ganz und gar nicht. Sollte das fertige Spiel das halten, was die bombastische Luftschlacht um Rio de Janeiro verspricht, haben wir bald wieder einen guten Grund, in die Luft zu gehen.

INTERVIEW

„WIR WOLLEN EINE ACTION-ERFAHRUNG DER SUPERLATIVE BIETEN."



Thomas Simon, Chef-Designer von *Tom Clancy's HAWX*.

PC ACTION sprach mit Thomas Simon, dem französischen Chef-Designer des Luft-Action-Krachers, über ein totgeglaubtes Genre und die Chancen, die sich für Ubisoft dadurch auftun.

PC ACTION Flugkampf-Spiele stellen ja eher eine Nische dar. Seht ihr das als Risiko?
Thomas Simon: Nein, wir sehen das eigentlich mehr als eine Chance. Es gab bis jetzt zwar einige gute Luftkampf-Spiele, aber *HAWX* wird etwas ganz Besonderes. Wir wollen eine Action-Erfahrung der Superlative bieten.

PC ACTION Legt ihr den Fokus des Spiels eher auf Realismus oder auf Arcade-Action?
Thomas Simon: *HAWX* ist keine Simulation, sondern ein Action-Titel. Es soll für neue Spieler leicht zugänglich sein und trotzdem eine Spielwiese für echte Profis bieten. Und es soll vor allem Spaß machen.

PC ACTION Bietet die PC-Fassung von *HAWX* Joystick-Unterstützung? Und wie sieht's mit Maus und Tastatur aus?
Thomas Simon: Natürlich werden wir für die PC-Version eine Joystick-Unterstützung einbauen. Wir arbeiten auch daran, dass *HAWX* mit Maus und Tastatur eine tolle Spielerfahrung wird.

PC ACTION Gibt's in der Einzelspieler-Kampagne eine Handlung?
Thomas Simon: Klar, es gibt eine spannende Geschichte mit einigen Überraschungen, ihr werdet auch eine Mission aus *Ghost Recon: Advanced War 2* nochmals spielen – aus der Vogelperspektive! Mehr verraten wir dazu aber noch nicht.

PC ACTION Wie sieht's mit einem Mehrspieler-Part aus? Wie umfangreich ist dieser? Wie viele Spieler können gleichzeitig zocken? Wie viele Modi wird es geben?
Thomas Simon: Details darf ich euch nicht verraten. Nur so viel: Der Mehrspieler-Teil wird mehr als nur eine kleine Draufgabe, wir wollen auch hier das volle Programm fahren.

PC ACTION Was macht das Spiel einzigartig? Warum sollte man *HAWX* deiner Meinung nach unbedingt spielen?
Thomas Simon: Ganz einfach: Weil es das beste, schönste und aufregendste Luftkampfspiel wird, das es je gegeben hat!



*1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.

Artwork: Amerikanischer Soldat aus dem Spezialteam Razor, das Sie in *Armed Assault 2* im fiktiven Land Chernarus steuern.

»Haben nur die wenigsten: schwarzen Gürtel im Kopfrechnen.«

AUF DVD VIDEO

ARMED ASSAULT 2

Zielgruppengerecht

Das tschechische Städtchen „Mníšek pod Brdy" ohne Navigationssystem zu finden dauert länger als ein Fußmarsch zum Mond.

War aber nicht unser Problem. Fahren musste nämlich der Presse-Fuzzi von Morphicon, der Vertriebsfirma von *Armed Assault* (2004) und bald auch *Armed Assault 2*. Und während der Kerl Autobahnschlaglöchern in der Größe eines Fußballfelds mit Mühe auswich, schlürften wir auf der Rückbank der Limousine teure Cocktails und gestikulierten mit Ivanka. Ivanka war Tschechin, deshalb verstand sie kein Deutsch. Die Dame haben wir aus Mitleid kurz nach dem Grenzübergang mitgenommen, weil sie bei dem an diesem Tag herrschenden Sauwetter ziellos am Straßenrand umherirrte und der starke Wind scheinbar ihre Bluse wegfegte. Und den Büstenhalter auch. Arme Ivanka!

ZU DEN WAFFEN!

Stunden später in Mníšek: Wir dürfen eine Mission selbst anspielen. Ein Transporthubschrauber bringt unser fünfköpfiges Team in das Industriegebiet einer Kleinstadt. Nach der Landung robben wir unverzüglich in Richtung eines verlassenen Farbrikgeländes, auf dem sich einige Widersacher verschanzt haben. Unser Trupp erreicht eine Halle und teilt sich dort auf. Zwei Mann kriegen den Befehl, sich nach rechts entlang des Gebäudes zu bewegen, die restlichen drei (inklusive der von uns gerade gesteuerten Figur) umgehen das Gebäude von links. Als wir uns an dessen

Wander-Baustelle

Rund eineinhalb Jahre nach dem Erscheinen des ersten *Armed Assault* liefert der Entwickler Bohemia Interactive immer noch Updates aus.

Das Spiel kam anno 2006 in manchen Punkten recht unfertig auf den Markt. Dies verärgerte viele Käufer. Aber immerhin beseitigten die Entwickler nach und nach die gröbsten Fehler. Wenn Sie diese Zeilen lesen, dürfte bereits der Patch 1.12 erschienen sein, der in manchen Spiellevels bis zu 100 Prozent mehr Leistung verspricht (natürlich abhängig von Ihrem System). Zu weiteren Verbesserungen zählen unter anderem die weniger fehleranfällige künstliche Intelligenz, flüssigere Mehrspieler-Partien und neue Cheat-Erkennungsroutinen. Außerdem versprechen die Macher frische Einheiten und einen zusätzlichen Spielmodus.

INTERVIEW

„GUTES TRAINING SETZEN WIR NICHT MIT TÖTEN GLEICH."

Marek Spanel, der Chef von Bohemia, sprach mit uns vor Ort über die ehemalige Sowjetunion, Killerspiele und Hardware.



Marek Spanel (rechts), Chef von Bohemia Interactive und Projektleiter von *Armed Assault 2*.

PC ACTION Wie die bisherigen Spiele von Bohemia, ist *Armed Assault 2* sehr realitätsnah. Warum spielt es aber in einem erfundenen Land, in Chernarus?

Marek Spanel: Wenn man sich unsere Spiele ansieht, dann merkt man, dass die Konflikte immer in fiktiven Staaten stattgefunden haben. Wir mögen es nicht, echte Länder als Kriegsschauplätze in unseren Spielen zu benutzen. Das ist mittlerweile eine Tradition bei uns.

PC ACTION Dennoch erinnert uns Chernarus an Belarus (Weißrussland). In diesem Land ist die politische Situation ja auch nicht besonders stabil ...

Marek Spanel: Wir haben uns verschiedene ehemalige Länder der Sowjetunion angesehen und sicherlich war Weißrussland eines von ihnen. Aber wir haben auch die russische Politik im Auge – mitsamt all ihren internen und externen Konflikten. Wir versuchen natürlich, eine sehr glaubwürdige Geschichte in *Armed Assault 2* zu erzählen.

PC ACTION In Deutschland wird immer noch über die sogenannten „Killerspiele" diskutiert. Ihr entwickelt ja neben *Armed Assault 2* auch echte Simulationsprogramme fürs Militär. Das Argument, Spiele bilden uns nicht zum Mörder aus, ist somit vom Tisch, oder?

Marek Spanel: Wir denken nicht, dass die Soldaten-Ausbildung jemanden zum Killer macht. Gutes Training setzen wir nicht mit Töten gleich. Es ist nur Training, es geht um Disziplin. Ich habe noch keinen Beweis gesehen, dass Videospiele Kinder zu Mördern machen. Was unsere Spiele betrifft: Ja, sie sind realistisch. Und anspruchsvoll. Man muss eine Menge denken, um voranzukommen.

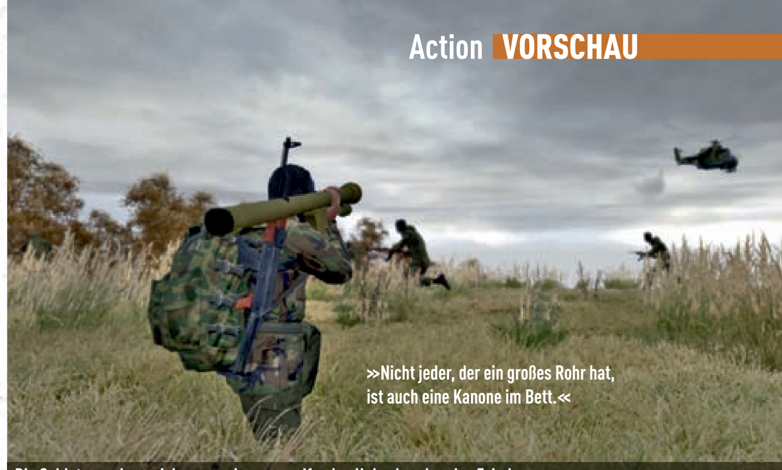
PC ACTION Um den ganzen Realismus darzustellen, braucht der Spieler bestimmt die neueste Hardware, oder?

Marek Spanel: Euer Rechner muss auf jeden Fall über einen Zweikern-Prozessor verfügen.

Ende an die Wand pressen und um die Ecke spitzen, um das Gebiet hinter der Halle zu erkunden, ertönt in der Ferne ein Schuss. Wahrscheinlich haben unsere anderen beiden Kämpfer einen Gegner ausgeschaltet ... Plötzlich sinkt unser Anführer Miles zu Boden! Oha! Das Projektil hat wohl ein Feind abgefeuert und Miles erwischt. Doch wo sitzt der Mistkerl, der geschossen hat? Wir schalten zu Rodriguez, unserem MG-Schützen, der sich nur wenige Meter entfernt im kniehohen Gras duckt. Wir steuern den Kerl zum Körper des gefallenen Anführers, wollen ihn packen und aus der Schusslinie ziehen. Dabei machen wir eine unvorsichtige Bewegung, ragen kurz hinter der schützenden Hallenwand hervor und ... fangen erneut eine Kugel des Widersachers ein! Nach wie vor wissen wir nicht, wo der Schütze steckt. Deshalb wechseln wir zum anderen Zweier-Team und erspähen das Gelände von der anderen Seite des Gebäudes. Nichts ... Keine Bewegung ... Oder doch? Zwei Kalaschnikow-Salven eines angreifenden Gegners jagen uns entgegen ... und gehen nur knapp fehl. Puh! Wir werfen uns auf den Boden und eröffnen das Feuer. Die Geräuschkulisse lockt auch den feindlichen Scharfschützen aus seinem Versteck. Er hat sich auf dem Dach des Gebäudes verschanzt! Schwer zu erwischen, aber immerhin wissen wir jetzt, wo der Typ steckt. Sofort wechseln wir zu unserem eigenen Scharfschützen Sykes, visieren das Dach an und drücken ab, als sich der feindliche Heckenschütze aus seinem Versteck unvorsichtig umsieht. Erwischt! Noch bevor wir zu unseren am Boden geduckten Söldnern zurückschalten, legen diese selbstständig auch den Kalaschnikow-Kerl um. Zone gesichert! Das war zwar ein kurzer, aber ein sehr spannender und vor allem realitätsnaher Kampf. Kein Wunder, Entwickler Bohemia Interactive stellt ja auch Kriegssimulationen fürs Militär her (siehe Extrakasten auf der nächsten Seite).

POLITISCHE FRAGE

Nach diesem Gefecht erklärt uns Marek Spanel, Chef der Entwicklerfirma Bohemia Interactive, die Hintergrundgeschichte von *Armed Assault 2*: „Nach dem Zerfall der Sowjetunion entstanden ja etliche Einzelstaaten. Für das Spiel haben wir uns eine zusätzliche Ex-Sowjetrepublik ausgedacht." In Chernarus, (gesprochen: „Tschernarus" mit Betonung auf die erste Silbe), dem fiktiven Schauplatz von *Armed Assault 2*, streiten sich im Jahr 2009 zwei Fraktionen um die Macht. Die sogenannte „Communist-Nationalist Group" will das Land mit Mütterchen Russland wiedervereinen. Bei der Fraktion der Demokraten löst das aber alles andere als Jubel, Rubel und Heiterkeit aus, wollen die doch die Unabhängigkeit von Chernarus bewahren. Frei übersetzt heißt die erste Partei übrigens „Kommunisten-Nazis". Deren Slogan könnte lauten: „Alle Menschen sind gleich, nur unser Volk ist gleicher". Fragen Sie nicht, wir rätseln immer noch, wie die beiden politischen Extreme zueinander passen.


»Nicht jeder, der ein großes Rohr hat, ist auch eine Kanone im Bett.«

Die Soldaten wehren sich gegen einen angreifenden Hubschrauber des Feindes.


»Verbrennungsmotor: Überfunktion.«

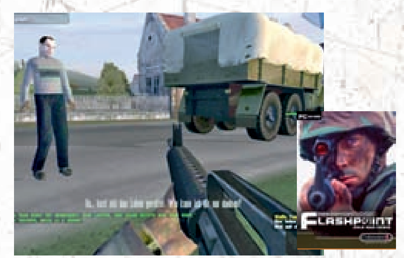
Das Militärfahrzeug ist explodiert. Insgesamt soll es im Spiel rund 50 Vehikel geben.


»Gut gesichert: Baumgrenze.«

Szene am Waldrand: Die Soldaten sehen sich vorsichtig um, ehe sie ihren Weg fortsetzen.

Krieg dich wieder ein!

Der Entwickler Bohemia Interactive hat bisher mit jedem seiner Spiele die Gemeinde begeistert. Wir zeigen Ihnen noch mal kurz, was die sympathischen und vor allem trinkfesten Herren aus Tschechien bisher so geleistet haben.



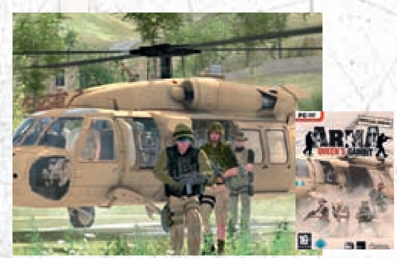
OPERATION FLASHPOINT

Damals revolutionär war die ungeheuerliche Realitätsnähe. Wir bewerteten das Spiel mit 88 Prozent in Ausgabe 07/2001. Spannend, packend und nervenaufreibend war auch die Erweiterung *Resistance*, die in der Ausgabe 8/2002 88 Prozent einheimste.



ARMED ASSAULT

Anderer Name, gleiches Spielprinzip: Den inoffiziellen Nachfolger zu *Operation Flashpoint* bewerteten wir in Ausgabe 1/2007 mit „nur" 75 Prozent. Die zahlreichen Programmfehler vermiesten zum Teil den Spielspaß. Zum Glück gab's für den Titel viele Updates.



ARMED ASSAULT: QUEENS GAMBIT

Die vielen Verbesserungen und die dichte Atmosphäre der Erweiterung waren uns in Ausgabe 11/2007 ganze 82 Prozent wert. Langsam schöpft die Serie das vorhandene Potenzial aus. Nur der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt oft für Frust. *Armed Assault 2* gelobt da Besserung.

»Fies: jemanden in die Ruine treiben.«

»Endlich alles im grünen Bereich!«

Der Scharfschütze feuert auf einen sich in der Ruine verschanzenden Feind.

Mithilfe des Nachtsichtgerätes finden Sie sich im Dunkeln besser zurecht.

FÜNF FREUNDE MÜSST IHR SEIN

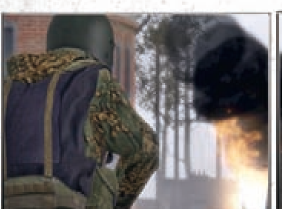
Jedenfalls gewinnen diese „Kommunisten-Nazis" an Einfluss, indem sie ein paar Demokraten exekutieren, und erklären das Land nach den von Moskau abgelehnten Annäherungsversuchen zur Chernarussischen Sozialistischen Republik. Die Reste der demokratischen Regierung fliehen ins Exil und weinen sich bei den Amerikanern aus. Die USA wollen Chernarus daraufhin „demokratisieren" und marschieren mit Militärverbänden in das Krisengebiet ein. Mit dabei: Ihr fünfköpfiges Spezialkommando Razor, dessen Mitglieder der Spieler aus der Ego- oder aus der Verfolger-Perspektive steuert. Hier fällt bereits der erste Unterschied zum Vorgängerspiel auf: Sie sind nicht mehr einer von vielen Soldaten, die von Einsatz zu Einsatz variieren und mit denen Sie sich deshalb nicht identifizieren können. Stattdessen erleben Sie die Missionen mit stets derselben Mannschaft: Patrick Miles (Anführer), Brian O'Hara (Sanitäter), Chad Rodriguez (Schwere Waffen), Matt Cooper (Grenadier) und Randy Sykes (Scharfschütze). Je nach Missionstyp sind die Spezialfähigkeiten des einen oder des anderen Kämpfers gefragt.

KRIEG ODER WIRKLICHKEIT?

Wie der Vorgänger soll *Armed Assault 2* extrem realitätsnah ausfallen. So basiert die Landschaft von Chernarus auf echten geografischen Daten bestimmter Gebiete von Tschechien. 320 virtuelle Quadratkilometer soll die Spielfläche umfassen – von dichten Wäldern über Täler und Berge bis zu Großstädten wie etwa Chernogorsk, dem Regierungssitz von Chernorus. Zum

Mit dem Dritten sieht man besser!

Wer hat sich nicht schon mal darüber geärgert, dass man in Computerspielen meist ein ähnlich breites Blickfeld hat wie ein pubertierender Knabe beim Blick auf ein Paar pralle Brüste? Wir zeigen Ihnen, wie Sie über den Bildschirmrand schauen.


Montage: So könnte *Armed Assault 2* mit drei Monitoren aussehen.

Wenn wir Ihnen mitteilen, dass ein PC-Anwender auch zwei Monitore gleichzeitig statt nur einen nutzen kann, dann erzählen wir Ihnen hoffentlich nichts Neues. Aber: *Armed Assault* (und künftig auch *Armed Assault 2*) dürfen Sie sogar mit drei Bildschirmen daddeln! Na, wenn das nicht interessant klingt! Normalerweise kann man ja unter Windows nicht ohne Weiteres mehr als zwei Monitore verwenden. Aber es gibt immer Leute, die das Unmögliche möglich machen. PC ACTION-Redakteure schaffen es zum Beispiel, um 14 Uhr zur Arbeit zu kommen und um 13 Uhr Feierabend zu machen – am gleichen Tag, wohlgemerkt. Die findigen Menschen des Grafikkartenherstellers Matrox haben ein Gerät entwickelt, das sogenannte TripleHead2Go. Das Ding schließen Sie an Ihre Grafikkarte an und verkabeln es mit drei Bildschirmen – gleichzeitig. In Spielen können Sie damit Ihr Blickfeld enorm erweitern: je nach Titel von den üblichen 90 Grad auf über 120. Die Liste der unterstützten Software ist lang: *Bioshock*, *Crysis*, *Oblivion*, *World of Warcraft*, *Neverwinter Nights 2*, *Counter-Strike: Source*, *Gothic 3*, *Half-Life 2*, *Jade Empire*, *Overlord*, *Quake 4*, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Aber keine Sorge, auch absolute Top-Titel sind dabei, zum Beispiel *Schiff Simulator 2008*. Um mit der Grafikpracht von Spielen auf drei Bildschirmen vor Freunden, Kollegen und Haustieren anzugeben, müssen Sie jedoch Ihrem Geldbeutel eine Schlankheitskur verpassen. TripleHead2Go kostet nämlich rund 230 Euro. Und addieren Sie noch den Preis für drei (am besten identische) Monitore dazu und das Kleingeld für eine Super-Mega-Monster-High-End-Grafikkarte, damit die gewünschten Spiele etwa in einer Auflösung von 3.840 (horizontal) mal 1.024 (vertikal) ruckelfrei laufen. Sie ahnen es schon, Spiele auf drei Bildschirmen bleiben für viele ein feuchter Traum, sofern man nicht gerade Bill Gates heißt oder in der PC ACTION-Redaktion arbeitet und sich den Spaß deshalb auch finanziell leisten kann. Das Gerät gibt es übrigens in zwei Ausführungen – digital und analog. Die zuerst genannte Variante bietet gegenüber der Analog-Version ein paar zusätzliche Funktionen wie die Unterstützung der Breitbild-Auflösungen und natürlich die Kompatibilität mit DVI-Ausgängen. Dafür kostet sie auch rund 30 Euro mehr. Videos, in den Sie die eigentlich schon seit 2006 existierende Technik im Einsatz sehen, Bilder und weitere Informationen finden sie unter www.matrox.com/graphics/surroundgaming.



Das Spezialeinsatzkommando Razor sichert eine Stelle im Wald.

Vergleich: München, die größte bayerische Stadt südlich des Weißwurstäquators, hat nur 310 Quadratkilometer. Doch zurück zum Thema: Wir haben auch einen Tag-und-Nacht-Wechsel im Spiel erlebt. Im Gegensatz zu Sonne-und-Mond-Zyklen vieler anderer Titel sieht man in *Armed Assault 2* nachts wirklich nichts. Zumindest nicht ohne ein Nachtsichtgerät. Bestimmte Missionen sollen sich nur damit lösen lassen. Auch die Ankündigung von je 50 vom Spieler benutzbaren und der Realität nachempfunden Transportmittel (etwa der Hubschrauber Mi24 Hind oder der T-90-Panzer) und Waffen (AK-47/-74, Saiga-12K-Schrotflinte, Colt 1911) dürfte jeden Militär-Freak s e x u e l l erregen. Übrigens: Sogar die Ballistik der Kugeln wird genau berechnet, zum Beispiel unter Berücksichtigung von Faktoren wie der Ablenkung eines Körpers durch die Erdanziehungskraft. Schlägt ein Projektil zum Beispiel im Kopf eines Opfers ein, wurde die Kugel als ein Objekt im Spiel tatsächlich abgeschossen und ihre Flugbahn genau berechnet. Die hiesigen Jugendschützer wird das alles zwar nicht unbedingt freuen, dafür verzichtet *Armed Assault 2* wie schon sein Vorgänger aber auf besonders blutige Details.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Und so fuhren wir beeindruckt nach Hause. Was die tschechischen Entwickler da erschaffen, wird wohl zur Bibel aller Fans realitätsnaher Taktik-Shooter. Auch wenn die Optik nicht ganz auf Hochglanz poliert und massentauglich aussieht, wissen wir ja: Auf die inneren Werte kommt es an! Und die hat *Armed Assault 2* allem Anschein nach ... Ach ja, kurz vorm Grenzübergang stand ein 2,40-Meter-Kerl mit verschränkten Armen mitten auf der Autobahn und brachte jeden Wagen zum Anhalten, um darin nach seiner Frau zu suchen. Als wir ihm die mittlerweile schlafende Ivanka aushändigten, hat er uns vor Freude einen Tausend-Euro-Schein in die Hand gedrückt und Ivanka zärtlich mit der Hand, in der er kein Küchenmesser gehalten hat, über das Becken gestreichelt. Wahrscheinlich wollte er sehen, ob sie sich nicht die Nieren erkältet hat ... Erst zu Hause stellten wir fest, dass es gar keine Tausend-Euro-Scheine gibt. Mist! Warum achten wir auf den Realitätsgrad nur in Spielen? Alexander Frank

Info: www.arma2.com

Kriegsspiel

Krieg gibt's nicht nur in Krisengebieten, sondern auch in Form einer höllisch akkuraten Simulation zum Preis von 1.500 Dollar. Das teuerste „Killerspiel" aller Zeiten?

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien dürfte wohl die wachsende Realitätsnähe in den ach so bösen Ego-Shootern nicht gern sehen. Dabei ist das doch die ganze Aufregung gar nicht wert! Nach dem Erfolg von *Operation Flashpoint* startete der Entwickler Bohemia Interactive die Entwicklung einer Simulation für die Streitkräfte dieser Welt. Das *Virtual Battle Space* getaufte Produkt gehört nicht nur bei der US-Marine zu jeder Netzwerk-Party, sondern hat auch einen festen Platz auf der Festplatte beim australischen, kanadischen, englischen und sogar holländischen Militär bekommen. Der Nachfolger *Virtual Battle Space 2* definiert die



Szene aus der Militär-Simulation *Virtual Battle Space 2*.

virtuelle Realitätsnähe neu: eine 10.000 Quadratkilometer große Welt, eine dynamische Simulation des Wellengangs in Gewässern, diverse Mondphasen, die sich auf die Nachtsicht auswirken, die Berechnung von Querschlägern und, und, und! Militär-Fanatikern dürfte da nur noch ein maskulineres Aussehen weiblicher Einsatzkräfte fehlen (Brustmuskulatur und Bartwuchs). Besonders kreative Soldaten freuen sich über den umfangreichen Missionseditor, mit dem sie auch während einer laufenden Mission diverse Simulationsaspekte bearbeiten können. Da jede Armee unterschiedliche Ansprüche an die eigenen Rekruten stellt, ist *Virtual Battle Space* enorm modifizierbar. Die Grafik basiert auf einem erweiterten *Armed Assault*-Grundgerüst. Aber anders als bei seinen regulären Spielen setzt Bohemia Interactive bei *Virtual Battle Space 2* auf authentische Schauplätze. So enthält das Simulationspaket die detailgetreu nachgebaute irakische Stadt Samawah. Super: *Virtual Battle Space 1* ist inzwischen ab 150 Dollar für jedermann erhältlich. Dafür präsentiert sich die Grafik nicht mehr taufrisch, außerdem umfasst die Simulation noch nicht so viele Dinge wie im Nachfolger. Vor allem das Fehlen der Erdrotationsberechnung hat uns über alle Maßen entsetzt! Ach ja: Mehr Informationen zum aktuellen Simulationsteil gibt's auf www.virtualbattlespace.vbs2.com.

Armed Assault 2

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Bohemia Interactive/Morphicon
ERSCHEINT	4. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Operation Flashpoint

ALEXANDER FRANK



Mit *Armed Assault 2* steht uns ein noch authentischeres Erlebnis ins Haus als mit *Armed Assault 1*. Ich hoffe nur, dass die Entwickler sich diesmal wirklich die nötige Zeit nehmen, um das Spiel weitgehend fehlerfrei auf den Markt zu bringen. Ich weiß noch, wie ich einst vorm Teil 1 saß und überlegte, ob ich aus Wut über all die Fehler auf den Monitor oder auf den Kollegen Blumenthal eintrete. Allerdings gelobte Bohemia Interactive beim zweiten Teil Besserung. Ich hoffe, die meinen es ernst, sonst würde ich dieses Mal zur Abwechslung meinen Bildschirm einschlagen.

»Polenflug-Information: Oh mein Gott, sie kommen mit Hubschraubern!«

Einige Helikopter fliegen vor malerischer Kulisse mitten ins Kampfgebiet.

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

Ein echter Lichtblick

AUF DVD
VIDEO

Anspruchsvolle Echtzeit-Strategen aufgepasst: *Soviet Assault* macht das ohnehin schon tolle *World in Conflict* noch besser!

In Ausgabe 11/2007 hatten wir *World in Conflict* aus dem Hause Massive Entertainment (Entwickler der *Ground Control*-Reihe) mit sehr guten 86 Prozent Spielspaß im Einzelspieler-Modus bewertet. Jetzt luden uns die Entwickler aus Malmö (Schweden) in ihr brandneues Studio ein, um einen Blick auf die kommende *World in Conflict*-Erweiterung *Soviet Assault* zu werfen sowie ein paar Mehrspielerpartien zu absolvieren. Das ließen wir uns nicht zweimal sagen: also rasch die Koffer gepackt und ab ins Land der Elche und schönen Frauen!

EINMAL FALSCHER HASE, BITTE!

In Malmö angekommen, klärte man uns auf: *Soviet Assault* ist keine Erweiterung im klassischen Sinne, denn es gibt keine neue Fraktion, keine neuen Einheiten, keine neue Kampagne. Sie fragen sich jetzt, warum Sie das Ding trotzdem kaufen sollen. Hat Ihnen die Kampagne von *World in Conflict* gefallen? Mochten Sie die Charaktere? Die Missionen haben Sie gut unterhalten? Wenn Sie mindestens zwei dieser Fragen mit Ja beantworten, dürfen Sie sich *Soviet Assault* getrost auf Ihren Einkaufszettel für den Herbst dieses Jahres schreiben – dann erscheint es voraussichtlich. Doch nun mal Tacheles: Was bietet *Soviet Assault*? Aufmerksamen Spielern von *World in Conflict*

INTERVIEW

„SOVIET ASSAULT IST KEIN TRADITIONELLES ERWEITERUNGSPAKET."


Leitender Designer bei Massive Entertainment, Magnus Jansén.

Wir reisten nach Schweden, zockten einige Partien *World in Conflict: Soviet Assault* und sprachen mit dem Chef-Designer Magnus „Soundboy" Jansén über Gott, die Welt und seinen Spitznamen.

PC ACTION Wieso zum Geier heißt du eigentlich Soundboy?

Magnus Jansén: Der Name „Soundboy" stammt aus meiner Anfangszeit in der Spieleindustrie. Damals habe ich als Sound-Designer angefangen und alle nannten mich einfach nur Soundboy. Dann rutschte ich langsam in die Designer-Rolle, doch der Name blieb an mir hängen.

PC ACTION Was ist *World in Conflict: Soviet Assault* überhaupt?

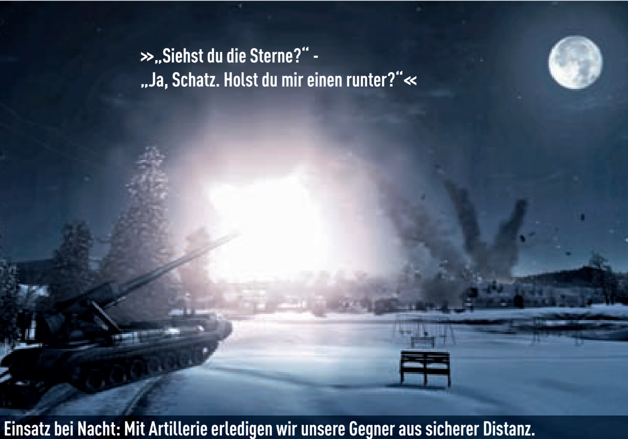
Magnus Jansén: *Soviet Assault* ist eine Art neue Version von *World in Conflict*. Etwas, was uns am normalen *World in Conflict* schon immer störte, war, dass wir die Geschichte nur aus amerikanischer Sicht zeigten, wir folgten nur US-Soldaten durch die Geschichte. Und jetzt, da wir etwas mehr Zeit bekamen, entschieden wir, ein Bündel neuer Karten zu erstellen, neue Charaktere zu erschaffen und dies zusammen in eine sowjetische Perspektive zu packen. Es ist kein traditionelles Erweiterungspaket, es gibt also keine neue Kampagne. PC-Spieler haben die Möglichkeit, dieses Extra zu kaufen oder herunterzuladen. Es wird nicht den Preis eines vollen Erweiterungspakets kosten und wir behaupten auch nicht, dass es ein volles Erweiterungspaket ist, denn es gibt keine neue Kampagne und keine neue Gruppe.

PC ACTION Welche Spiele spielst du persönlich am liebsten, außer *World in Conflict* natürlich?

Magnus Jansén: Meine bevorzugten Genres sind Einzelspieler-Rollenspiele und Ego-Shooter. Diesen Winter habe ich *The Witcher* gespielt, das meiner Meinung nach ein großartiges Spiel ist. Dann habe ich noch *Mass Effect* gespielt, und davor natürlich *Call of Duty 4*. Der vergangene Herbst war einfach verrückt, mit all diesen tollen Ego-Shootern. So viele großartige Titel, beispielsweise *Bioshock* und natürlich auch die *Orange Box*. *Timeshift* war auch cool! Meine absoluten Lieblingsrollenspiele sind *Baldur's Gate* und *Fallout*.



Ein FLARAK-Panzer nimmt einen herannahenden Helikopter aufs Korn.



Einsatz bei Nacht: Mit Artillerie erledigen wir unsere Gegner aus sicherer Distanz.

Auch wieder als Szenario dabei: Der Standort der Freiheitsstatue, Liberty Island.

»Da unten ist alles nass, ich glaube, wir haben ein Jet-Leck.«

Ein Flugzeug bei der Bombardierung einer kleinen Hafenstadt.

ist es vielleicht aufgefallen: Die gesamte Handlung erlebt man nur aus Sicht der Amerikaner. Die Geschichte um einen fiktiven kalten Krieg, der eskaliert, wird somit recht einseitig dargestellt. Das ändert Massive Entertainment mit *Soviet Assault*: Die bestehende Kampagne wird nun durch die Perspektive der Sowjets erweitert. Einige neue Missionen aus Sicht der Osteuropäer und neue Zwischensequenzen mit sowjetischen Charakteren, die deren Geschichte erzählen, sollen *World in Conflict*-Spieler zum Kauf der Mini-Erweiterung motivieren. Da die Entwickler von Massive Entertainment vernünftig sind, wollen Sie *Soviet Assault* vergünstigt sowohl als Download- als auch als DVD-Version anbieten. Komfortabel! Am Spielprinzip selbst ändert die Erweiterung jedoch nichts: Wie in *World in Conflict* kommandieren Sie mittels Maus und Tastatur eine überschaubare Armee durch spektakulär inszenierte 3D-Landschaften und erfüllen Missionsziele – diesmal auch aus der Sicht der Sowjets. All das tun Sie natürlich wieder aus der, für Strategiespiele ungewöhnlichen, freien Kameraperspektive.

UND FÜR MEHR SPIELER?

Damit nicht nur Solisten einen Grund haben, sich *Soviet Assault* zuzulegen, packen die netten Jungs aus Schweden noch neue Mehrspielerkarten dazu. Einige davon durften wir bei unserem Besuch bereits sehen. Auf einer machten wir sogar die Entwickler ordentlich nass (Hey Massive, beweist das Gegenteil! :-P). Die Karte war nicht nur gewohnt taktisch durchdacht, sondern glänzte auch mit einer tadellosen Optik: Das faszinierende Nordlicht überzog den virtuellen Nachthimmel und sorgte für staunende Journalistengesichter. Bleibt zu hoffen, dass *Soviet Assault* auch in anderen Spielbereichen einen so guten Eindruck macht. Dennis Blumenthal

Info: www.worldinconflict.com

WiC: Soviet Assault

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Massive Entertainment/Vivendi
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	Blitzkrieg, C&C 3



DENNIS BLUMENTHAL

World in Conflict hat mir bereits als Hauptspiel sehr gut gefallen – *Soviet Assault* hat das Potenzial, der schwedischen Strategieperle noch den letzten Feinschliff zu verpassen. Wenn sich die Missionen und Zwischensequenzen nahtlos in die bestehende Kampagne einfügen und die Geschichte somit auf spannende Weise um einige Facetten bereichern, ist *Soviet Assault* ein Muss für jeden Strategiespieler. Wer sich *World in Conflict* bisher entzogen hat, sollte das spätestens mit *Soviet Assault* ändern. Ich freu mich drauf.



Ein Panzerverband eröffnet in einem vom Krieg verwüsteten Gebiet das Feuer.

»Hallo, Herr Abt! Lassen Sie ab von ihrem verdörrten Zweig, ich habe das junge Gemüse, das sie wollten.«

Leonardo (Mitte) und Bruno (rechts) kommen mit dem sturen Gärtner Arcadius nur über die Pflanze ins Gespräch.

THE ABBEY

Der neue Tatort

Exklusiv für Sie haben wir – die von Gott geküssten Kinder – einen Blick auf das neue Werk von Alcachofa Soft geworfen.

Wir schnallen unsere Keuschheitsgürtel fest, zupfen den Rosenkranz zurecht und begeben uns in ein entlegenes Kloster, um einen mysteriösen Mord aufzuklären. Im Krimi-Comic-Adventure *The Abbey* schlüpfen Sie in die Mönchskutte des ehemaligen Großinquisitors Leonardo. Dabei steht Ihnen der Klosterschüler Bruno zur Seite. Er ist ein eher dümmlicher Geselle, sorgt aber damit für einige Lacher, ähnlich wie die PC ACTION-Redakteure beim Schniedelvergleich. Nach einem Anschlag auf Leonardos Leben steht fest, dass die fromme Männergemeinschaft keineswegs freundlich auf überraschenden Besuch reagiert. Wir würden auch ausrasten, wenn unser exzessiver Party-Alltag zum Beispiel durch die Anwesenheit des Chefs unterbrochen wird.

UND ES WERDE HÜBSCH

Die Grafik von *The Abbey* entpuppt sich als Heidi Klum der Adventures. Sämtliche Hintergründe sind hochauflösende und liebevoll mit vielen Details versehene 2D-Zeichnungen, die Spielfiguren hingegen sind dreidimensional. Ebenso sehenswert wie die Perspektivenwechsel der Kamera und Nahaufnahmen der Charaktere in Gesprächen sind die Lichteffekte. Läuft Leonardo etwa am Kaminfeuer vorbei, bekommt seine Statur einen rötlichen Schimmer und die Falten seiner Kleidung kommen stärker zum Ausdruck.

HALLELUJA

Emilio de Paz ist Geschäftsführer, Spieldesigner, Komponist und Vater des Adventures *Clever & Smart*, welches Sie im Übrigen auch auf unserer DVD finden. Wie zu erwarten, hat er keine Kosten und Mühen gescheut und den selbst komponierten Soundtrack mit einem 50-köpfigen Philharmonie-Orchester aufgenommen. Wir werden also nicht durch mittelalterliches Chor-Klarinetten-Orgel-Fagott-Gedudel penetriert. Vielmehr trägt die hörenswerte musikalische Untermalung zu einer gelungenen Atmosphäre bei.

NA, WIE LÄUFT'S?

In gewohnter Point&Click-Manier dackeln Sie durch die Pampa. Dabei folgen Sie der Spur in die berühmte Klosterbibliothek und stellen schnell fest, dass die Herren der Abtei – wie Steuerbeamte – eine sehr verschlossene und unfreundliche Gemeinde sind. Logisch: Die meisten sind scheintot und sexuell ausgelastet wie ein Eunuche. Es ist viel Geduld nötig, um Infor-

Kennen wir uns nicht?

Für einige von Ihnen ist es keine Überraschung, wenn wir Ihnen sagen, dass *The Abbey* deutliche Parallelen zu einem Film- und Romanklassiker aufweist.

Der Name der Rose

Der Roman von Umberto Eco erschien 1980 und beschäftigt sich mit der mysteriösen Mordserie in einer Benediktinerabtei. William von Baskerville, ehemaliger Inquisitor und Hauptfigur, soll auf Wunsch des Abtes die Todesfälle untersuchen. Seine Ermittlungen führen ihn dabei – ganz wie bei *The Abbey* – in die Klosterbibliothek. Adson von Melk ist nicht nur Williams junger Gehilfe, sondern nimmt auch die Rolle des Ich-Erzählers ein, der als greiser Mönch die Ereignisse niederschreibt. Im Jahr 1986 wurde dieser Roman erfolgreich mit Sean Connery in der Hauptrolle als deutsch-französisch-italienisches Drama verfilmt. Na, haben Sie jetzt den Aha-Effekt?





»Ermittelt verdeckt: Kinn Kong.«

In der Klosterküche grübelt Leonardo nach einer Lösung, um den mit Wachs verschlossenen Topf zu öffnen.



»Gleich zweimal im Bild: Blasebalg.«

Bruno unterbricht das Gespräch zwischen Leonardo und dem Koch Martin, weil er hungrig ist.

»Letztes Abendmahl: Wir werden alle nicht Jünger.«

Beim Abendmahl sitzt Leonardo am Tisch des Abtes (2. v. r.) und bittet um Zutritt zur Klosterbibliothek.

mationen über den Tod des Klosterbruders zu erhalten. Leonardo hört sich allerlei Erklärungen an: War es ein Unfall? Hat der Leibhaftige seine Finger im Spiel oder war es doch der Gärtner? Eine Geschichte, die wesentlich spannender ist, als das höhepunktslose Paarungsritual mit den meisten Männern. Nervig ist jedoch: Während der Mönch durch das Bild schleicht, haben Sie nur drei Möglichkeiten: vor Langeweile sterben, über den Milchmann herfallen oder per Doppelklick in die nächste Szene springen. Ebenfalls etwas Skepsis weckt das Dialogsystem. Leonardo quetscht mit den zur Verfügung stehenden Fragen die Bruderschaft nach allen Regeln der Kunst aus. Spricht er einen Mönch aber wiederholt an, stehen ihm abermals die gleichen Fragen zur Verfügung. Irritierend.

OH MEIN GOTT!

Die Sinnhaftigkeit der Rätsel ließ uns teilweise stark an unserem noch in Resten vorhandenen Verstand zweifeln: Der Verschluss eines Weinfasses lässt sich zum Beispiel nur mit der Fackel in der Hand öffnen. Wieso? Muss Wärme durch den alten Sack fließen, um dann mit göttlicher Kraft den Verschluss zu öffnen? Hobby-Detektive bekommen hier keinen Orgasmus. Die Herausforderungen der rätselhaften Art sind aber meistens sogar in Momenten geistiger Umnachtung logisch lösbar. Schade finden wir nach einigen Stunden der mönchlichen Geheimnisse, dass bei unserer frühen Beta-Version die musikalische und grafische Verpackung beeindruckender ist als die inhaltliche Umsetzung. Wenn Alcachofa Soft jedoch noch ein wenig an den Rätseln schraubt und hier wie da kleine Fehler ausbessert, dürfen wir uns im April trotzdem auf *The Abbey* freuen. Der Entwickler verspricht sagenhafte 40 Stunden Spielspaß an 60 Schauplätzen. Evelyn Miksch

Info: www.theabbey-game.de

The Abbey

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Alcachofa Soft/Crimson Cow
ERSCHEINT	Mai 2008
VERGLEICHBAR	Clever & Smart

MARC BREHME



Was hinter diesen dicken Klostermauern vor sich geht, möchte ich mir eigentlich nicht ausmalen. Schließlich will ich nicht den Appetit auf mein schmackhaftes 6-Gänge-Abendessen verlieren. Apropos ... Ich hoffe, dass die Entwickler sich nicht in der schon gut gelungenen grafischen und musikalischen Präsentation verlieren, sondern auch noch etwas an den Inhalten feilen. Für Auge und Ohr wird eine Menge geboten. Die geistige Kost ist allerdings noch auf Diät. Rätsel und Bedienung sollten unbedingt noch mehr Gehalt bekommen.



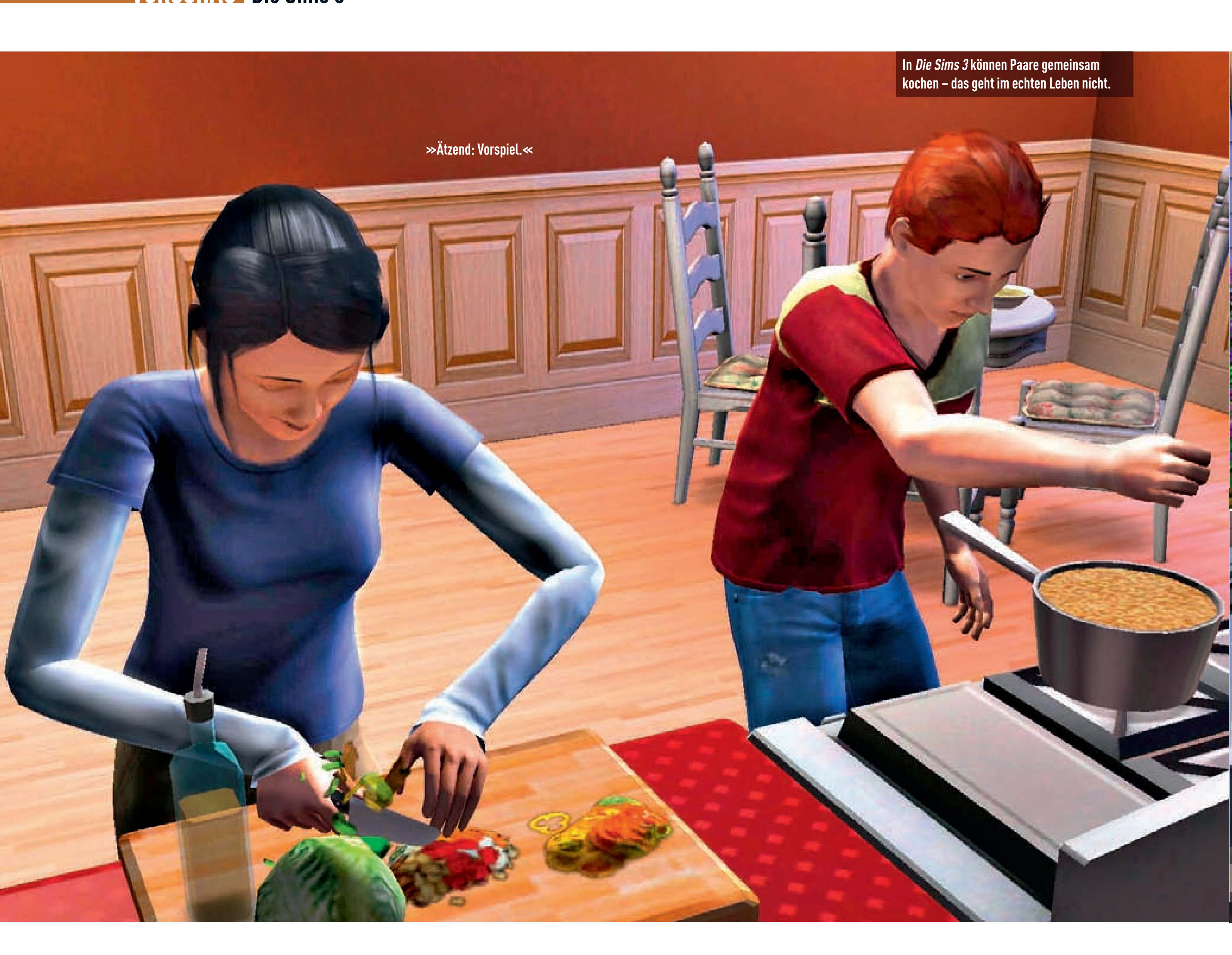
»Der Beweis: Manche Mönche haben einen Dachschaden.«

In diesem verfallenen Friedhofsgebäude suchen Leonardo und Bruno nach Spuren.



»Fackelt nicht lange: Alkoholiker im Weinkeller.«

Im Weinkeller suchen Sie den Torwächter, der Ihnen neue Informationen gibt.



In *Die Sims 3* können Paare gemeinsam kochen – das geht im echten Leben nicht.

DIE SIMS 3

Schöner wohnen

Wer gerne simst, interessiert sich nicht zwangsläufig für Kurzmitteilungen, sondern eventuell auch für das neue Spiel von Electronic Arts.

Wer wünscht sich nicht einen Goldesel? Einfach bei Bedarf hinter den Ohren kraulen und schon „produziert" das Vieh wertvolle Dukaten, Goldbarren oder Banknoten. Electronic Arts hat solch einen Goldesel und der bekommt nächstes Jahr einiges zu tun. Verehrte Damen und Herren, es ist so weit: *Die Sims 3* stehen in den Startlöchern!

REKORDVERDÄCHTIG

Für alle, die es nicht verstanden haben: Die mit Augenzwinkern zu lesende Einleitung bezieht sich auf die Erfolgsgeschichte der *Die Sims*-Reihe. Vom ersten Serienteil gingen rund 50 Millionen Exemplare über die Ladentheke, Fortsetzung und Erweiterungen hieven diese Zahl gar auf beachtliche 170 Millionen! Zum Vergleich: *Half-Life*, der erfolgreichste Ego-Shooter bis dato, verkaufte sich rund acht Millionen Mal. Vertriebsfirma und Entwicklerstudio Electronic Arts ruht sich jedenfalls nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern lässt sich für *Die Sims 3* einiges einfallen.

GRENZERFAHRUNG

Betrachten wir einmal Harald, unseren Sim. Er wohnt in *Die Sims 2* und fristet sein Dasein ohne Erweiterungspakete. Harald ist heute gut drauf und würde gerne einen Spaziergang durch die Nachbarschaft unternehmen. Oder vielleicht mal bei den Blumenthal-Sims gegenüber vorbeischauen. Doch er kann nicht. Eine unsichtbare Wand verhindert, dass Harald sein Grundstück verlässt. Wolfgang ist auch ein Sim, er wohnt jedoch in der Zukunft, genauer gesagt in *Die Sims 3*. Er kann über Haralds missliche Lage nur lachen. Wolfgang verlässt einfach seine Bude, wandert um den Block, klingelt bei den Hesse-Sims, schielt bei den Frank-Sims durchs Badezimmerfenster und geht anschließend in der Stadt einkaufen oder ins Fitnessstudio. Und das alles ganz ohne Ladezeiten. Klingt komisch, ist aber so.

WOHNEN NACH WUNSCH

Sie sehen, Harald und Wolfgang leben in ganz unterschiedlichen Welten. Nicht nur, dass Wolfgangs Umgebung in einer komplett neuen Grafik und mit viel mehr Details dargestellt wird – schon die grundsätzlichen Charaktereigenschaften der beiden sind kaum mehr vergleichbar (mehr dazu im Kasten „Eine Frage des Charakters"). In den Behausungen unserer beiden Beispiel-Sims scheint die Lage ähnlich: Haralds Raumausstatter ist reichlich unflexibel. Wolfgang aber richtet seine Hütte nach Herzenslust ein,

»Skurril: Tonnenanbeter.«

Manch ein Sim entwickelt seltsame Vorlieben und Spleens.

»Dem Untergang geweiht: Sonne.«

Endlich wird es nicht mehr auf einen Schlag finster – das Stichwort: dynamische Tag-Nacht-Wechsel.

»Ein Augenschmaus für Vögelkundler: Bordsteinschwalben.«

Erstmals dürfen Sie gut bevölkerte Städte mit Ihrem Sim frei erkunden.

»Da hilft alles beeten nichts: Der Arm wächst nicht nach.«

Achten Sie auf die Faibles Ihrer Sims. Naturliebhaber finden ihr Seelenheil etwa in einem großzügigen Garten.

verziert Objekte nach Gutdünken mit eigenen Mustern und stellt seine Möbel sogar in total verrückten 45-Grad-Winkeln auf. Da wird Harald zu Recht neidisch.

PRINZIPIENREITER

Das Spielprinzip der Lebenssimulation bleibt im Kern erhalten. Alles dreht sich nach wie vor darum, Ihr Pixelpüppchen sicher durchs Leben zu geleiten und ihm dabei so viel Freude wie nur irgend möglich zu bereiten. Trotzdem freuen sich vor allem hartgesottene *Die Sims*-Anhänger über die vielen geplanten Änderungen und Vereinfachungen: Ein entschlacktes Menü sorgt für Übersicht, Schieberegler ermöglichen es, die Dauer von einzelnen Tätigkeiten genau festzulegen, die künstliche Intelligenz verhält sich wesentlich realitätsnaher und, und, und. Unter dem Strich läuft alles auf eines hinaus: Die Sims werden menschlicher. Während Harald in Luxus die größte aller Befriedigungen findet, gestaltet sich die Sachlage bei Wolfgang etwas komplexer. Beispielsweise wird er glücklich, wenn er isst. Oder sich selbst lobt. Oder seinen Kollegen Streiche spielt. Ach ja: Parallelen zu real existierenden Personen sind natürlich reiner Zufall. Jürgen Krauß

Info: www.thesims3.com

Die Sims 3

GENRE	Simulation
HERSTELLER	EA Redwood Shores/EA
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Die Sims 2

JÜRGEN KRAUSS

Ich muss zugeben, dass mich der Vorgänger seinerzeit etwas frustriert hat: Mein erster Sim wählte den spektakulären Kochen-als-menschliche-Fackel-Freitod, mein zweiter widmete sich homoerotischen Liebschaften. Das entsprach beides nicht meinem angestrebten Spielziel. Was Electronic Arts für *Die Sims 3* verspricht, könnte mich aber zu den Sims zurückholen: frei begehbare Städte, vereinfachte Bedienung, facettenreichere Charaktere. Ich bin gespannt, was davon letztendlich beim Spieler ankommt.

Eine Frage des Charakters

Vergleichen wir den Charaktereditor von *Die Sims 3* mit dem seiner Vorgänger, so ähnelt das einem Vergleich zwischen der USS Voyager und einem Lada 1200.

Zwar dürfen Sie in *Die Sims 2* Ihre Spielfigur optisch mit allerlei Feinheiten versehen, jedoch sieht es in Charakterfragen relativ mau aus. Lediglich fünf Wesenszüge, jeweils in positiver oder negativer Ausführung, stehen zur Wahl. Faule oder schüchterne Figuren sind kein Problem – aber hinterlistige Kleptomanen mit Kuschelbedürfnis? Undenkbar! Das soll sich bald ändern, in *Die Sims 3* gibt es sage und schreibe 80 Persönlichkeitsmerkmale. Wenn Sie Ihrem Sim nur eine davon verpassen, bleibt er recht handlich. Ein Naturfreund? Klar, geben Sie ihm einen Garten und er ist zufrieden. Für komplizierter gestrickte Sims dürfen Sie bis zu fünf Ausprägungen festlegen. Ein übergewichtiger, lang schlafender und paranoider Hobbykoch, der keine Party auslässt? Kein Problem! Überlegen Sie sich aber gut, wie Sie Ihr Pixelabbild gestalten, immerhin müssen Sie am Ende damit leben und Ihrer Figur zu größtmöglichem Glück verhelfen. In Teil 3 wird es nicht mehr klappen, Ihren virtuellen Schutzbefohlenen mit Plasmafernseher, Swimmingpool und Wintergarten zufriedenzustellen. Vielmehr sollten Sie den individuellen Bedürfnissen Beachtung schenken. Auch das simsche Miteinander verkompliziert sich dadurch natürlich: Je abgedrehter Sie Ihr Polygonhäufchen gestalten, umso schwieriger ist es für dieses, Freundschaften mit Gleichgesinnten zu knüpfen.



Mit dem neuen Charaktereditor ist eine Vielzahl an Einstellungen und Kombinationen möglich.

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Dank ausgeklügelter Team-Arbeit kämpfen wir uns Schritt für Schritt durch die Stadt.

»Trotz Tarnanzug erkannt: Superman.«

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Update: Mehr Gruppenspaß

Stabilität ist wichtig. Nicht nur bei den Bürostühlen robuster PC ACTION-Mitarbeiter, sondern auch bei Mehrspieler-Titeln.

MEHRSPIELER-SHOOTER | Das Update 1.0.2 verhindert unter anderem Abstürze beim Programmwechsel. Bisher gab es vor allem Probleme, wenn im Hintergrund der *Windows Media Player* lief. Aber nicht nur damit macht der Patch das *Frontlines*-Leben schöner. Die Tatsache, dass das Spiel bisher dummerweise auch inaktive Server anzeigte, war für uns beinahe so schlimm wie die Metamorphose von Gina Wild in Michaela Schaffrath. Doch es gibt Hoffnung! *Frontlines* zeigt mit dem Update von unserer DVD nur noch Server an, die tatsächlich online sind. Oh, haben Sie mit etwas anderem gerechnet? Charles Kolle

Info: www.frontlines.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST

Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION

PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL	MICHAEL GRILL
ASSASSIN'S CREED: DIRECTOR'S CUT EDITION (siehe Seite 82)					
■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■
Cooles Mittelalter-Spiel, das aber am Ende doch etwas enttäuschte.	Sehr nett! Das *Und ewig grüßt das Murmeltier*-Gameplay nervt aber ziemlich.	Hat mich trotz unübersehbarer Längen überraschend lange gefesselt.	Früher wollte ich Metzger werden, darum mag ich das Spiel so gerne.	Attentate, edle Optik, ordentlich Action – und das vor historischer Kulisse, fein!	Anfangs hui, später pfui. Trotzdem einer der besten Titel der vergangenen Monate.
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS – KANES RACHE (siehe Seite 88)					
■■■	■■	■■■	■■	■■■■	■■■
Soll ich das Add-on spielen, ohne das Hauptspiel gespielt zu haben? Nein.	Zwei Trostpunkte, weil Bösewicht Kane so charismatisch ist und 'ne tolle Frisur hat.	Interessiert mich erst, wenn ich das Hauptprogramm durch habe – und das wird dauern.	DVDs mit Strategiespielen nutze ich fast immer als Bierdeckel.	Coole Erweiterung mit vielen neuen Einheiten, gefällt mir sehr gut!	Ganz okay, ändert aber auch nix dran, dass *C&C 3* gegen *Generäle* mörderisch abstinkt.
OPERATION BLITZSTURM (siehe Seite 93)					
■■	■■	■	■	■	■■
Endlich ballern, juchu! Leider ist das Spiel so ausgereift wie Helmut Kohls Diätplan.	Schon der Spieletitel verbreitet Wühltisch-Charme. Nee, muss nicht sein!	Zwei Fragen: Wer programmiert so was? Und noch wichtiger: für wen, zur Hölle?	Nach dieser Operation brauche ich eine Reanimation, weil's todlangweilig ist.	Schon der Titel klingt nach einer Toilettensitzung von Herrn Fischer.	Man kann zumindest Pixel-Menschen umbringen, immerhin etwas ...
PORTS OF CALL 2008 DELUXE (siehe Seite 92)					
■■	■■■	■■■	■■	■■	■
Weil ich es am Amiga geliebt habe, bekommt es eine Chance. Aber wo ist die Grafik?	Die Amiga-Urfassung von 1987 gefällt mir besser – wegen des Nostalgiebonus.	Nett, aber im Vergleich mit aktuellen Spielen nicht der Rede wert.	Löst bei mir Übelkei... ähm, ich meine Seekrankheit aus.	Da spiel ich lieber *Silent Hunter 4* und versenke Schiffe, als eines zu steuern.	Genauso interessant wie eine Waschmaschinen-Simulation.
SAM & MAX: WHAT'S NEW, BEELZEBUB? (siehe Seite 93)					
■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■
Ich mag *Sam & Max*, aber jeden Monat eine Mini-Episode stinkt wie Grills Socken!	Sam & Max & Max & Sam & Sam & Max & Max & Sam & Gähn & Öd & langsam reicht's!	Genial! Nur die Episodenveröffentlichung treibt mich in den Wahnsinn.	Guter Abschluss der zweiten Staffel. Aber wie lange geht es noch so gestückelt weiter?	Gewohnt lustige Unterhaltung und ein verrücktes Serienende.	Auch Teil 17.534 ist und bleibt ein Adventure – und damit ein Werk Satans.
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY (siehe Seite 78)					
■■■	■■■	■■	■■	■■	■■
Endlich ballern, juchu! Und die Nazis im Spiel agieren täuschend echt – gehirntot eben.	Noch kürzer als das Geschlechtsteil von Fischer, sonst aber immerhin okay.	Der beste Beweis, dass gute Ansätze und Ideen keine Garantie für ein gutes Spiel sind.	Meine zweitgrößte Enttäuschung aller Zeiten. Die erste sind Push-up-BHs.	Muss nicht sein.	Der beste Beweis, dass Ausnahmen die Regel bestätigen: Kollege Fischer hat Recht.
WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS (siehe Seite 92)					
■	■	■■	■	■■	■
Wir veröffentlichen demnächst auch die PCA als Malbuch und liefern den Inhalt nach.	Ein Strategiespiel, das fast nicht spielbar ist – dadurch wird's fast schon sympathisch.	Würd mich nicht mal jucken, wenn es fehlerfrei wäre. *schnarch*	Die Packung sieht nett aus. Das Spiel? Keine Ahnung, läuft ja selbst mit Patch nicht richtig.	Die größte Enttäuschung des Monats, wirklich schade.	Vielleicht ein gutes Spiel, aber wer weiß das schon – das Teil läuft ja nicht.
WORLDSHIFT (siehe Seite 84)					
■■■	■	■■■	■	■■■■	■■
Auf ähnlichem Niveau wie *C&C3*, wer hätte das gedacht? Aber leider Strategie ...	Leider sind mir die Beleidigungen für Strategiespiele ausgegangen.	Strategie-Inflation! Noch ein Blumenthal-Test, der mich nicht die Bohne interessiert.	Ich halte so viel von Strategiespielen wie Frauen vom Denken.	Tolles Strategiespiel mit frischen Ansätzen – macht Spaß und sieht gut aus (wie ich).	Kann mal wieder jemand ein Spiel mit Blut oder Brüsten oder beidem machen?

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Kurz vor der Heftabgabe trudelte der Entwickler Propaganda Games mit einer spielbaren PC-Version von *Turok* bei uns ein.

Um genau zu sein, kam nicht das Entwicklerstudio, sondern nur John Grimm, der Chef der Truppe. Im Gepäck: verdammt gutes NHL-Wissen (schließlich kommt der Typ aus Vancouver!) und eine spielbare PC-Version von *Turok*. Und da unser freier Mitarbeiter Jürgen Krauß schon als Kind gerne mit Tieren „spielte", durfte er auch in *Turok* einen virtuellen Dino nach dem anderen aufschlitzen. Wir haben schon Schlimmeres gesehen. Für einen Bericht in der aktuellen Ausgabe war's zu spät, aber nächsten Monat liefern wir Ihnen ein ausführliches Interview und – mit etwas Glück – den Test des Spiels.



»Eine Laune der Natur. Und ein Dino.«

John Grimm, Chef der *Turok*-Macher von Propaganda Games.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007
RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	1/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	12/2007
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

»Üble Nachrede: Kernkraftwerke verändern Flora und Fauna.«

In *Kanes Rache* halten die epischen Einheiten Einzug ins *C&C*-Universum. Hier der riesige Eradikator Hexapod (Bildmitte) der Scrin.

COMMAND & CONQUER 3: KANES RACHE

Rachebengel

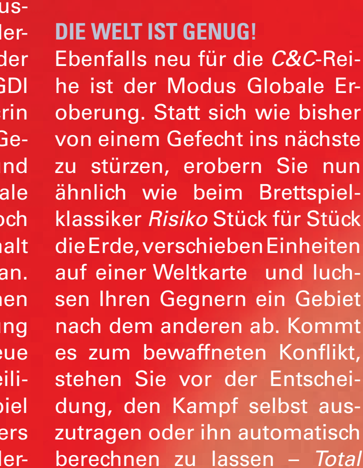
AUF DVD
VIDEO

C&C-Bösewicht Kane ist wohl der beliebteste Charakter der Spieleserie. In der neuen *Tiberium Wars*-Erweiterung spielt er endlich die Hauptrolle.

Wie bei vielen großen Serien entstanden bei der mittlerweile fast legendären Echtzeitstrategie-Reihe *Command & Conquer* ein paar Ungereimtheiten im Verlauf der Geschichte – in der *Tiberium Wars*-Erweiterung *Kanes Rache* klärt Entwickler Electronic Arts Los Angeles einige dieser Fragen.

KOMM ZUM AKT!

Kanes Rache ist in drei Akte eingeteilt. Kampagnenspieler dürfen sich in 13 Missionen austoben – allerdings ausschließlich für die Bruderschaft von Nod. Anhänger der globalen Sittenwächter GDI oder der außerirdischen Scrin müssen sich mit dem Gefechts-, dem Mehrspieler- und dem neuen Modus Globale Eroberung begnügen. Doch schauen wir uns den Inhalt von *Kanes Rache* genauer an. Neben den frischen Missionen kommen mit der Erweiterung für jede der drei Parteien neue Unterfraktionen mit jeweiligem Spezialgebiet ins Spiel – davon profitieren besonders Anhänger von Mehrspieler-Partien. Außerdem gibt es für jede Seite neue Einheiten: Unter anderem spendiert EA den drei Parteien jeweils eine epische Einheit. Diese sind größer als alles bisher im *C&C*-Universum Dagewesene, furchterregender als Angela Merkel unter der Dusche und verheerender als ein Elefant im Porzellanladen.



DIE WELT IST GENUG!

Ebenfalls neu für die *C&C*-Reihe ist der Modus Globale Eroberung. Statt sich wie bisher von einem Gefecht ins nächste zu stürzen, erobern Sie nun ähnlich wie beim Brettspielklassiker *Risiko* Stück für Stück die Erde, verschieben Einheiten auf einer Weltkarte und luchsen Ihren Gegnern ein Gebiet nach dem anderen ab. Kommt es zum bewaffneten Konflikt, stehen Sie vor der Entscheidung, den Kampf selbst auszutragen oder ihn automatisch berechnen zu lassen – *Total War* und Konsorten lassen grüßen. Entscheiden Sie sich dafür, selbst in die Schlacht zu ziehen, wechselt das Spiel in den altbekannten Echtzeitstrategie-Modus, in dem Sie Ihre Truppen wie gewohnt befehligen und versuchen, sämtliche Einheiten und Gebäude des Gegners zu zerstören. Ob Sie dabei lieber in die Rolle der GDI, der Bruderschaft von Nod oder der Scrin schlüpfen, bleibt Ihnen überlassen: Im Modus Globale Eroberung stehen alle drei Rassen zur Wahl. Es ist schade, dass dieser Spielmodus nicht im Mehrspielerteil zur Verfügung steht. Den Einstieg erleichtert ein gelungenes Tutorial, das alle Funktionen anschaulich erklärt. Um zu gewinnen, müssen Sie nicht zwingend die ganze Welt erobern – es gibt auch alternative Siegbedingungen, die von Fraktion zu Fraktion variieren. So gewinnen Sie mit der dunklen Bruderschaft von Nod

Endlich eine gute Figur

Den charismatischen Nod-Anführer Kane gibt es nun als Figur – mit Sprachfunktion und beweglichem Gummikopf!

Für schlappe 20 Dollar ist der Kultbösewicht der *C&C*-Reihe im US-Onlineshop von Electronic Arts zu erwerben. Beim aktuellen Dollarkurs ein echtes Schnäppchen! Die Figur steht auf einem feinen Sockel und lässt auf Knopfdruck lockere Sprüche ab, etwa „You can't kill the Messiah!" (zu Deutsch: „Du kannst den Messias nicht töten!").

KANE

Die „Kane Talking Bobblehead"-Figur.

So spielt sich Command & Conquer 3: Kanes Rache

Sie wollen für Kane und seine Bruderschaft Rache üben, wissen aber nicht wie? Keine Sorge, wir erklären Ihnen, was Sie im Einzelspielermodus zu tun haben.

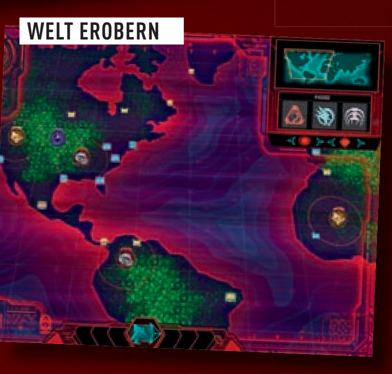
FILME GUCKEN

In der Kampagne genießen Sie zwischen den Missionen die gut gemachten Zwischensequenzen, in denen echte Schauspieler wie Joe Kucan (links) oder Carl Lumbly zu sehen sind. Popcorn nicht vergessen!

MISSION ERFÜLLEN

Erobern Sie dies, zerstören Sie das, beschützen Sie jenes – die Missionen in der Kampagne funktionieren nach altbekanntem Prinzip. Meist bauen Sie Ihre Basis aus und müssen den Feind von der Landkarte tilgen, um zu gewinnen.

WELT EROBERN



Neben der Kampagne dürfen Einzelspieler nun auch noch im Modus „Globale Eroberung" in den Krieg ziehen. Wie in *Risiko* bewegen Sie Runde für Runde Einheiten über die Weltkarte. Kommt es zum Konflikt mit einem Gegner, tragen Sie die Schlacht im klassischen Echtzeit-Modus aus.

beispielsweise, indem Sie in 24 Städten Unruhen auslösen. Neben den neuen Einheiten ist der Modus Globale Eroberung unserer Ansicht nach der beste Grund, *Kanes Rache* zu kaufen.

IM WESTEN NICHTS NEUES

Die Kampagne präsentiert sich im gewohnten Stil: Zwischensequenzen mit realen Schauspielern erzählen die Geschichte zwischen den Missionen weiter. Mit von der Partie ist der als Kane berühmt gewordene Joe Kucan, Schauspieler Carl Lumbly (unter anderem bekannt aus der TV-Serie *Alias*) und die heiße Blondine Natasha Henstridge (*Species 1* bis *3*). Beachten Sie hierzu den formschönen Interview-Kasten rechts auf dieser Seite, in dem wir mit Joe Kucan ausgelassen plaudern. Die Missionen selbst warten nicht unbedingt mit Überraschungen auf: Meist sind die Anforderungen an den Spieler wenig komplex: Zerstören Sie dies, beschützen Sie das. Das heißt nicht, dass sie einfach sind – der Schwierigkeitsgrad ist gelungen und lässt sich mittels der Auswahl, ob man die Missionen auf Leicht, Mittel oder Schwer spielen will, anpassen. Durchschnittsspieler sollten rund 15 Stunden beschäftigt sein. Die Kampagne wirkt zu Beginn etwas schleppend, steigert sich mit der Zeit aber spürbar. Werfen Sie die Flinte also nicht zu früh ins Korn – es lohnt sich.



NEU AN DER FRONT

Wir haben es bereits erwähnt: In *Kanes*

Der MARV-Panzer der GDI.



„ICH ESSE NUR GLÜHWÜRMCHEN"



Schauspieler Joe Kucan in seiner Rolle als Kane.

Wir sprachen mit Schauspieler Joe Kucan, *C&C*-Spielern besser bekannt als Kane.

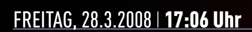
PC ACTION Wenn du kein Hauptcharakter in *Command & Conquer* wärst, in welchem Spiel würdest du gern mitwirken?
Joe Kucan: Ich würde gern beim Schach den schwarzen Läufer auf der weißen Seite darstellen. Ich habe ein wirklich gutes Verständnis von der Komplexität dieses speziellen Schach-Charakters: Durch das Schwarze laufen und wirklich NUR durch das Schwarze, gefangen, bis man durch die Aktionen einfacher Bauern befreit wird – im Materialwert gleichzusetzen mit einem Pferd. Oh ja – ich verstehe diesen Charakter, ich werde diesen Charakter auch spielen. Ich habe jetzt schon einige Zeit hart am diagonalen Laufen gearbeitet und ich denke, dass ich eines Tages die Chance bekommen werde, meine Flügel auszubreiten und diese für meine Fähigkeiten maßgeschneiderte Rolle darzustellen. Wenn das jetzt irgendwelche Schach-Produzenten da draußen lesen, ich würde gern von euch hören. Ich wäre sogar dazu bereit, mich zu rasieren. (lacht)

PC ACTION Welchen Charakter der *Star Wars*-Filme hättest du gern gespielt? Darth Vader zählt nicht!
Joe Kucan: Ich denke, ich wäre ein ziemlich guter Onkel Owen gewesen.

PC ACTION War es leicht für dich, diesen verrückten Psychopathen Kane zu spielen?
Joe Kucan: Leicht? Machst du Witze? LEICHT?! Lass mich dir ein bisschen was über meine Einarbeitung in diese Rolle erzählen: Zwei Monate vor dem Start einer jeden *C&C*-Produktion fahre ich nach Orem in Utah und lebe in vollkommener Abgeschiedenheit in einer Höhle. Ich esse nur Glühwürmchen und blinde Nacktmulle. Ich trinke nichts, außer den heruntertropfenden Tau der Stalaktiten. Frierend, nackt und verschmiert von meinem eigenen Dreck, höre ich mir die Filmmusik von *Xanadu* an. In Endlosschleife, immer und immer wieder, bis mich die Visionen in den Wahnsinn treiben. Nur dann kann ich wieder auftreten; bereit, diese beinahe elektrische und dynamische Intensität, die *C&C*-Fans auf der ganzen Welt erwarten, wieder neu zu erschaffen.

PC ACTION Wenn du keine Glatze hättest, welchen Haarschnitt würdest du haben?
Joe Kucan: Wenn ich keine Glatze hätte, dann würde ich einen blauen Mohikaner tragen. Blau bringt die Farbe meiner Augen besser zur Geltung.

Testlogbuch
Kanes Rache



Tiberium Wars war sehr gut – ob *Kanes Rache* noch besser ist?

DENNIS BLUMENTHAL

FREITAG, 28.3.2008 | 17:06 Uhr
Wie jeden Tag nach der Arbeit schlendere ich über den Firmenparkplatz und mache einen Abstecher zum Wagen des Kollegen Krauß, um ihm die Scheibenwischer hochzustellen. Ich bin so ein Teufel, hihi. Nun geht es erst mal ab auf die Autobahn nach Hause – zu Weib und Hund. Im Gepäck habe ich die *Tiberium Wars*-Erweiterung *Kanes Rache*.

SAMSTAG, 29.3.2008 | 11:38 Uhr
Habe meiner Freundin beim Frühstück von meiner Scheibenwischer-Streichserie erzählt. Sie ist der Meinung, ich sollte damit aufhören, sonst übt Kollege Krauß bald Rache an mir. „So ein Unfug", denke ich und erinnere mich an *Kanes Rache*, was noch immer darauf wartet, dass ich es teste. Ich installiere die Erweiterung und beginne mit der Kampagne. Zwischendrin fange ich immer wieder an, irre zu kichern. Für den 1. April habe ich mir etwas besonders Lustiges für Kollege Krauß überlegt ... Muahahaha ...

SONNTAG, 30.3.2008 | 2:31 Uhr
Nach zahlreichen Stunden Spielzeit habe ich mittlerweile ein ganz gutes Bild von *Kanes Rache*. Die Kampagne ist in Ordnung, aber kein Meilenstein der Spielegeschichte. Besonders cool finde ich die vielen neuen Truppenarten, allen voran natürlich die epischen Einheiten.

MONTAG, 31.3.2008 | 9:14 Uhr
Ich hasse Montage. Als ich auf dem Firmenparkplatz ankomme, halte ich Ausschau nach dem Wagen vom Kollegen Krauß, doch der Penner ist noch nicht da. Ich gehe in die Redaktion und beginne meinen Artikel über *Kanes Rache*.

MONTAG, 31.3.2008 | 18:59 Uhr
Endlich Feierabend! Schade, dass ich heute so viel zu tun hatte – Kollege Krauß ist schon weg und so kann ich ihm heute nicht die Scheibenwischer hochstellen. Na ja, morgen ist ja der 1. April – da kriegt er seine Packung.

MONTAG, 31.3.2008 | 19:01 Uhr
Ich komme auf den Parkplatz zu meinem Wagen und bleibe wie erstarrt stehen: Mein einer Scheibenwischer steckt abgebrochen im anderen – Krauß, du Schwein! Gerade als ich in mein Auto einsteigen will, fängt es an zu regnen ...

GUTE ZEITEN



Die epischen Einheiten sind einfach klasse.

SCHLECHTE ZEITEN



Die künstliche Intelligenz ist noch immer nicht die beste.

»1. Mai in Berlin: Es wird von Jahr zu Jahr ruhiger.«

Mit zahlreichen Infanteristen bekämpfen wir hier mit den Nod einige GDI-Truppen, die sich in den Gebäuden links verschanzt haben.

Ein Schock-Trooper der dunklen Bruderschaft von Nod.

Rache kommen für jede Fraktion eine epische Einheit und zwei Unterfraktionen mitsamt neuen „normalen" Einheiten hinzu. Insgesamt gibt es für GDI, Nod und Scrin 30 neue Truppentypen! Besondere Beachtung verdienen dabei die epischen Einheiten. Die GDI freut sich über den MARV, den wohl gigantischsten Panzer, den *C&C*-Spieler je gesehen haben. Den bisherigen Spitzenreiter, den Mammut-Panzer, überragt der MARV an Größe locker um das Dreifache. Die Nod erhalten den Redeemer, einen gewaltigen Cyborg, der alleine problemlos eine ganze Basis auseinandernimmt. Die Scrin haben den Eradikator Hexapod, einen respekteinflößenden Giganten, der bei Bedarf mit weiteren Einheiten bestückt werden kann. Alle drei sind verheerende Kriegsmaschinen und sollten bei Feinden oberste Priorität hinsichtlich der Vernichtung genießen. Erfahrene Strategen fragen nun natürlich zu Recht kritisch nach der Balance im

Bitte ein Schnitt!

Wie das Hauptspiel erscheint *Kanes Rache* in zwei Versionen: USK 16 und USK 18. In der USK-16-Version heißen die Attentäter Bombenleger und die Atombombe trägt den Namen Aurora-Bombe. Zudem ist das Spiel nur auf Deutsch installierbar. Bei der USK-18-Fassung gibt es diese Änderungen nicht, außerdem ist die Installation nicht nur in Deutsch, sondern auch in der Originalsprache Englisch möglich – das betrifft übrigens auch die Sprachausgabe.





Erfolgreich belagern wir die GDI-Basis und zerstören dort ein Gebäude nach dem anderen.

Spiel. Electronic Arts Los Angeles hat hier vieles richtig gemacht – aber nicht alles. Einige der Unterfraktionen und Einheiten sind anderen klar unterlegen. Hier empfiehlt sich das Nachbessern per Patch. Darin haben die Entwickler nun schon einige Erfahrung – für das Hauptspiel *Tiberium Wars* sind bisher zehn Patches erschienen, die die Balance bereits stark verbessert haben.

ABSCHLUSSGEPLÄNKEL

Command & Conquer 3: Kanes Rache ist eine rundum gelungene Erweiterung. Einzelspieler kriegen für knapp 30 Euro eine nette Kampagne, den Modus Globale Eroberung und zahlreiche neue Karten für Gefechte und die neuen Unterfraktionen samt frischen Einheiten. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler bei Electronic Arts Los Angeles die neu entstandenen Balance-Schwächen möglichst bald per Patch ausbügeln. Und wenn sie schon mal dabei sind, dürften sie gleich noch etwas an den altbekannten *Command & Conquer*-Problemen Wegfindung und künstliche Intelligenz schrauben – diesbezüglich präsentiert sich *Kanes Rache* nämlich gewohnt mittelmäßig. Grund genug für passionierte Echtzeitstrategen, auf diese Erweiterung zu verzichten, sind diese Mängel aber nicht. All jene, die das Hauptspiel mögen, dürfen auch bei *Kanes Rache* bedenkenlos zugreifen. Eingefleischte *Command & Conquer*-Fans, die Anhänger des charismatischen Nod-Anführers Kane und Freunde des Mehrspieler-Parts von *Tiberium Wars* kommen um *Kanes Rache* sowieso nicht herum.

Dennis Blumenthal

Info: www.commandandconquer.com

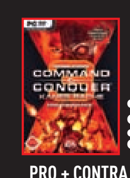
Vergleich



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

PRO + CONTRA
- + Missionsdesign
- + Gelungene Atmosphäre
- + Ausgereifte Balance
- – Wegfindungsprobleme

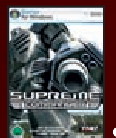
86% EINZELSPIELER



C&C 3: Kanes Rache

PRO + CONTRA
- + Viele neue Einheiten
- + Modus Globale Eroberung
- + Gelungene Atmosphäre
- – KI-Probleme

83% EINZELSPIELER



Supreme Commander

PRO + CONTRA
- + Taktisch anspruchsvoll
- + Intuitive Steuerung
- – Wegfindungsprobleme
- – Lahmes Einheitendesign

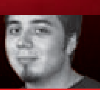
82% EINZELSPIELER

MICHAEL GRILL



Electronic Arts LA hat mit *Command & Conquer 3: Kanes Rache* eine sehr ordentliche Erweiterung abgeliefert. Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich auch mit dem Add-on nichts, aber ein paar frische Ideen sorgen auf alle Fälle dafür, dass wieder einige Abende vor dem PC draufgehen. Vor allem die monströsen, epischen Einheiten, die im Vergleich zum einfachen Fußsoldaten fast wie Kollege Brehme zu einem Normalbürger wirken, und der Modus Globale Eroberung haben es mir angetan. General Grill bevorzugt zwar nach wie vor das mittlerweile in die Jahre gekommene *Command & Conquer: Generäle*, zieht aber auch mit *Kanes Rache* gern wieder in den *C&C 3*-Krieg.

DENNIS BLUMENTHAL



Tiberium Wars hat mir sehr gut gefallen und auch *Kanes Rache* weiß zu überzeugen. Die Kampagne ist zwar schlechter und auch deutlich kürzer als die des Hauptspiels, macht aber dennoch ordentlich Laune. Die vielen neuen Einheiten und Unterfraktionen sorgen für frischen Wind im festgefahrenen *Tiberium Wars*-Universum und der Modus Globale Eroberung lässt den *Risiko*-Spieler in mir vor Freude jubeln. Wirklich schade, dass die alten Mankos der *Command &Conquer*-Reihe, also die KI- und die Wegfindungsprobleme, auch mit *Kanes Rache* noch immer nicht beseitigt sind. Trotzdem: *Kanes Rache* ist eine tolle Erweiterung.

Kanes Rache





PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	27. März 2008
GENRE	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	Electronic Arts Los Angeles
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja/Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 oder Ati 8500, WinXP/Vista, 9 GB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zwei bis acht Spieler via Netzwerk oder Internet, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	84%
SOUND	85%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Fehlender taktischer Tiefgang	- 5%
– KI-Probleme	- 5%
– Probleme bei der Wegfingung	- 4%
– Balance-Probleme	- 3%

= **83%** EINZELSPIELER

SEHR GUT
Rundum gelungene Erweiterung mit vielen neuen Einheiten – zugreifen!

Feuergefecht in New York. Links bedient ein computergesteuerter Kumpel ein stationäres Maschinengewehr.

»Tolles Hobby: Modellautos airbrushen.«

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Geschichts-OP





Wenn ein Zweiter-Weltkrieg-Shooter 1953 spielt, müssen nicht zwingend PISA-Versager aus Berlin-Marzahn hinter dem Projekt stecken.

Vorfreude ist die schönste Freude, heißt es. Das impliziert auch, dass man auf Enttäuschungen vorbereitet sein sollte. Was haben wir uns zum Beispiel vergangenen Monat gefreut, als die Schlagzeile zu lesen war, Bill von Tokio Hotel unterziehe sich einer Operation. Wir dachten, die zarte Sängerin bekäme endlich ihr bestimmt lang ersehntes weibliches Geschlechtsorgan! Ein genauerer Blick auf die Meldung offenbarte dann aber, dass es sich nur um eine Stimmband-OP handelt; da haben wir uns natürlich nicht mehr so dolle für die Bill gefreut. Ähnlich erwartungsfroh waren wir hinsichtlich des Ego-Shooters *Turning Point*. Denn auch hier geht es um eine OP, eine Geschichts-OP nämlich. Das Gedankenspiel der Entwickler, wie wohl der Zweite Weltkrieg verlaufen wäre, wenn Winston Churchill nicht überlebt hätte, als er im Dezember 1931 von einem Taxi angefahren wurde, wirkt vielleicht zynisch. Aber auch vielversprechend! Wir erhofften uns deshalb seit der Ankündigung des Spiels ein außergewöhnliches Szenario. Inwieweit das fertige Produkt dies umsetzt, erfahren Sie nun in diesem Test.

Schnitt-Flächen

Turning Point wurde zum Teil auf den deutschen Markt zugeschnitten (im wahrsten Sinne des Wortes), es gibt natürlich keine verfassungsfeindliche Nazi-Symbolik wie Hakenkreuze auf Fahnen (Bild unten) oder SS-Zeichen. Darüber hinaus ist der Ego-Shooter aber mit den internationalen Fassungen identisch – auch in diesen herrscht Pixelblutarmut und Körper getöteter virtueller Gegner lösen sich nach kurzer Zeit in Luft auf.



VOM BAUARBEITER ZUM HELDEN

So ist die Sachlage in *Turning Point*: Weil Churchill, der bedeutendste britische Staatsmann des 20. Jahrhunderts, England nicht durch den Zweiten Weltkrieg führt, mischen auch die Vereinigten Staaten nicht mit und deutsche Truppen überrennen Europa und Russland. 1953 schließlich attackieren Hitlers Mannen mit technisch überlegenen Waffen die USA. Der Zufall will es, dass einem amerikanischen Handwerker während der ersten Angriffswelle auf New York bei der Flucht von einem Wolkenkratzer-Baugerüst ein deutscher Fallschirmjäger samt dessen Gewehr vor die Füße plumpst. Wie es sich gehört, schnappt sich unser designierter Held namens Dan Carson, den wir per Maus und Tastatur und vorwiegend in der Ich-Perspektive steuern, natürlich besagte feindliche Wumme und rettet mal eben sein Heimatland. Action-Puristen kriegen während der neun Levels eine Menge zu tun, denn das Alter Ego nietet so ziemlich alles um, was ihm in die Quere kommt; zeitweise auch mithilfe von stationären Geschützen. Das gefällt! Wer Fahrten in Panzern, Lastwagen oder Jeeps erwartet, wie es im Genre lange üblich ist, wird jedoch enttäuscht. Diesbezüglich bietet *Turning Point* wenig Variationsreichtum. Immerhin wartet das eine oder andere Kletterrätsel. Weil das Spiel extrem geradlinig verläuft, stellt das Gekraxel zwar

»Gar nicht so leicht: Bumerang im Flug fotografieren.«

Das Abenteuer beginnt auf dem Baugerüst eines New Yorker Wolkenkratzers. Die Deutschen attackieren mit Flugzeugen und Luftschiffen.

»Die Lidl-Chefs sind neuerdings sehr unbeliebt.«

Der korrupte Präsident der Vereinigten Staaten muss als Level-Boss herhalten.

keine große Herausforderung dar. Es ist aber eine willkommene Abwechslung, sich auch mal an einem Mauervorsprung entlanghangeln zu dürfen – nicht nur wegen der dabei eingesetzten Verfolgerperspektive.

AUF TUCHFÜHLUNG

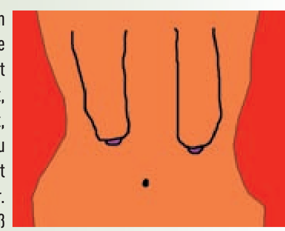
Außergewöhnlich an dem Ego-Shooter sind die Nahkampfeinlagen. Es gefällt uns gut, dass man die Schergen des Dritten Reichs ohne Munitionsverschwendung über den Jordan schubsen darf. Taktikern ist es zudem möglich, Kontrahenten in den Würgegriff zu nehmen, um sie als lebenden Schutzschild vor sich herzutreiben. Währenddessen nehmen Sie etwaige weitere übellaunige Pixeldeutsche per Pistole und aus der Schultersicht aufs Korn. Wer sich trotzdem zu viele blaue Bohnen einfängt, sollte hin und wieder in Deckung gehen, die Spielfigur erholt sich dann nämlich von Treffern. Vier Schwierigkeitsgrade lassen sowohl Einsteiger als auch Profis auf ihre Kosten kommen, wenngleich hin und wieder ungünstig positionierte Checkpunkte nerven. Jederzeit speichern ist nicht möglich. Computergesteuertes Feind- und Freundgesindel glänzt nicht gerade mit Intelligenz: Wenn drei KI-Kumpels und drei KI-Kontrahenten *versuchen*, in einem Raum ein Gefecht auszutragen, und dabei doof rumstehen und sich in die Füße schießen, meinen wir, eventuell ein kleines Glaubwürdigkeitsproblem ausmachen zu können.

OMINÖSE ZUFÄLLE

Kurios finden wir auch, dass sich an zwei Panzern, die es zu zerstören gilt, bereits Sprengsätze befinden. Sie pappen praktischerweise schon am Unterboden und unsere Aufgabe besteht lediglich darin,

Was wäre, wenn ...

Die Macher von *Turning Point* haben sich gefragt, wie wohl der Zweite Weltkrieg ausgegangen wäre, hätte Winston Churchill seinen schweren Taxiunfall 1931 nicht überlebt. Horror! Ja, derlei „Was wäre gewesen, wenn“-Szenarien sind interessant. Wir haben auch ein wenig gegrübelt.



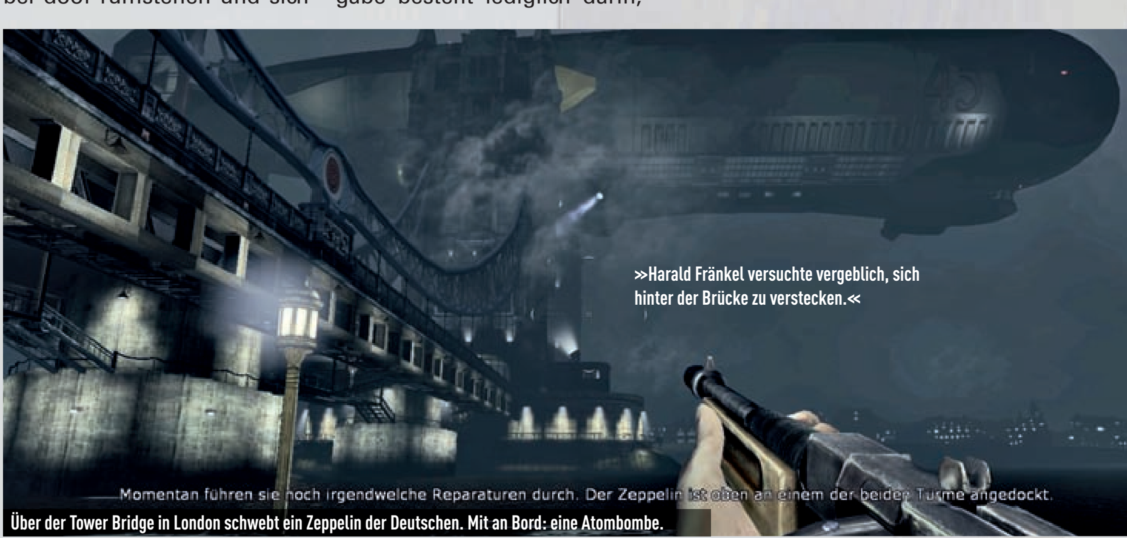
Hätte die Französin Herminie Cadolle stets brav gekocht und Kinder gehütet, wie es sich gehört, statt auf Karriere zu machen, unsere Welt wäre viel unschöner. Denn jene Dame ließ 1889 den ersten modernen BH patentieren. Aus diesem Grund sehen heutzutage sogar Frauen jenseits der 20 noch einigermaßen straff und brauchbar aus (trotz Erdanziehung). Goil! Besonders schön ist aber, dass *wir* einen Grund haben, hier ein kubistisches Hängebusenbild des berühmten Malers D. Penis Blumenthal zu veröffentlichen.



Wir hadern jeden Tag mit dem Schicksal, weil am 17. Juli 1952 auf ein bestimmtes Krankenhaus in Baltimore, Maryland (USA) keine Atombombe fiel (oder besser noch Luciano Pavarotti bei einem Fallschirmsprung). Denn dann wäre es zu einer Abtreibung gekommen, dank der Ost- und Westdeutschland heute sehr viel schöner wären. So aber wurde ein gewisser David Michael Hasselhoff geboren, der bekanntlich für den Mauerfall verantwortlich ist. Mist!



Hätten Sebastian Nußbaum und Andreas Wendorf Ende 2007 nicht zu viel Klebstoff und Helium geschnüffelt, die Welt wäre heute schöner. So aber erschien den beiden Satan und befahl ihnen, einen Comic-Hasen zu erfinden, der schlimmer jault als Ex-Schlagertrulla Michelle. Schnuffel, so der Name des Killernagers, machte mit seinem *Kuschel Song* zunächst als Jamba-Klingelton und dann in den Singlecharts Karriere. Ein Album ist in Planung. Bitte töten Sie uns vor dem Erscheinen.



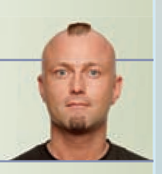
»Harald Fränkel versuchte vergeblich, sich hinter der Brücke zu verstecken.«

Über der Tower Bridge in London schwebt ein Zeppelin der Deutschen. Mit an Bord: eine Atombombe.

Testlogbuch
Turning Point

Warum dieses Spiel nur schlichte Gemüter anturnt.

HARALD FRÄNKEL



DIENSTAG, 18. März 2008 | **15:04 Uhr**

Bekommt ein Redakteur das Testmuster eines Spiels erst dann von der entsprechenden Vertriebsfirma, wenn das Produkt bereits im Laden steht, verheißt dies meist gar garstig Schreckliches. Pest und Cholera, Not und Elend, Marianne und Michael – etwas in dieser Güteklasse eben. Aber da schau her: Ganz so furchtbar ist *Turning Point* dann doch nicht. Das Geschichtsfälschungsszenario hat seinen Reiz. Außerdem darf ich meinen virtuellen Gegnern auch im Nahkampf nett eins auf die Nase nudeln. Okay, die Höhepunkte sind selten und kurz, aber immerhin vorhanden! Einen Pixelschergen vom Klo putzen zu dürfen, der dort mithilfe eines sexy Fotos offenbar gerade „Mütze, Glatze, Mütze" spielen wollte (siehe Screenshot „Gute Zeiten"), entbehrt beispielsweise nicht einer gewissen Komik. Doof ist hingegen, dass der Titel jedes Mal optisch ins Stottern gerät, wenn er nachlädt. Quasi wie unser österreichischer Kollege Michael Grill – dessen Sprachzentrum setzt auch immer aus, wenn sein Hirn versucht, komplexe Operationen auszuführen (*Bussi Bär* lesen, ein- und ausatmen, essen, A-a machen et cetera). Er gibt dann Dinge von sich wie „Bist du deppad, so a lässigs Spü is scho leiwand!" und legt dabei den Blick eines frisch gefickten Totenkopfäffchens bei Gewittergrollen an den Tag. Doch ich schweife ab, was ich sagen will: *Turning Point* ruckelt, obwohl es null über die Optik verfügt, die ihm das Recht geben würde, sich aufzuführen wie *Crysis*. Allein manch undetaillierte Wandtextur verbreitet Trauer (siehe Bild „Schlechte Zeiten"), von diversen epileptischen Animationen ganz zu schweigen. Ein schlichtes Gemüt wie meinereiner erfreut sich natürlich dennoch an der linearen Baller-Action.

MITTWOCH, 19. März 2008 | **11:19 Uhr**

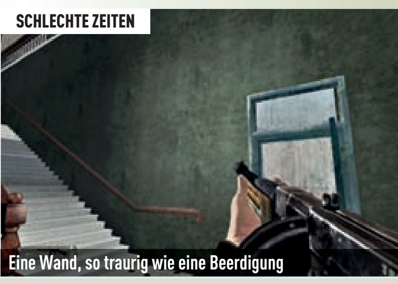
Huch, jetzt hab ich mich furchtbar erschrocken! Ich werde mich eben nie an diese Gesichtsdiarrhö gewöhnen, die mir gegenübersitzt und Dennis Blumenthal heißt. Zum Heulen ist aber auch, dass die Solo-Kampagne von *Turning Point* so abrupt endet – mit einem Pimmelpopelpillepalle-Schluss nach gerade mal gefühlten vier Stunden. Ich werde den Entwicklern eine CD von Marianne und Michael schicken. *Heute kuschel ich mit dir 2008* klingt ja mal so richtig übel. Jajaja, Strafe muss sein!

GUTE ZEITEN



Nicht alle geskripteten Ereignisse sind fürs Klo.

SCHLECHTE ZEITEN



Eine Wand, so traurig wie eine Beerdigung



»Der Bowlingkugel-Transporteur verteidigte seine Ware mit allen Mitteln.«

Während der Held mit der Pistole schießt, nutzt er den Pixeldeutschen links als menschlichen Schild.

die Dinger scharf zu machen. Zufälligerweise stehen beide Tanks auch noch über Gullydeckeln, damit wir besser rankommen. Huiuiui, da haben wir ja echt Glück gehabt!

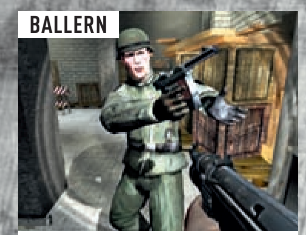
RUCKEL, ZUCKEL

Traurig stimmt, dass man *Turning Point* an allen Ecken und Enden seine Konsolenherkunft anmerkt. Die Macher haben es schlampig und beinahe 1:1 von der Xbox-360-Konsole umgesetzt. Als Negativbeispiel notieren wir kurze Ruckelphasen, die selbst auf Hochleistungs-PCs auftreten, sobald die Software nachlädt. Dass sich ferner das Hauptmenü nicht per Maus bedienen lässt, sondern nur umständlich mit der Tastatur, dazu fehlen uns wirklich die Worte. Etliche kleine Grafik- und andere Programmfehler machen die Sache auch nicht besser. Vom Spieler verlangen die Macher im Gegenzug aber fummeligste Maßarbeit, wenn es darum geht, Leitern oder Aufzugschalter anzuklicken, Sie müssen fast pixelgenau treffen. Das fällt klar in die Kategorie „kleine Design-Sünden". Dummerweise gibt es derer etliche. Unrealistische Levelbegrenzungen etwa. Während eines Gefechts in New York brüllen zum Beispiel einige Pixelkumpels irgendwas von Feinden auf einem Dach, die Dan Carson ausknipsen soll. Voller Elan versucht er, die Straße zu überqueren, die er kurz zuvor von allen Feinden gesäubert hat. Er wird aber binnen Sekundenbruchteilen niedergemäht. Und das offensichtlich von Geistern, denn es ist weit und breit kein Kontrahent zu sehen. Nach dem dritten Bildschirmtod sind wir sicher: Die Entwickler wollen einfach nicht, dass der Recke diesen Weg geht, und haben deshalb an dieser Stelle Phantom-Gegner platziert. So etwas herauszufinden, nennt sich Trial & Error – Versuch

So spielt sich Turning Point: Fall of Liberty

Bei diesem Shooter dürfen Sie ballern, ballern und zeitweise sogar ballern. Na gut, bei zwei Prozent der Spielzeit sind auch Rangeln und Hangeln angesagt.

BALLERN



Die meiste Zeit sind Sie mit Knarren unterwegs und stets zu Fuß. Auf stationäre Geschütze greift der Held selten zurück. Doof: Panzer fahren oder Ähnliches wie bei anderen Shootern dürfen Sie nicht.

RANGELN



Gegner können Sie im Nahkampf ausschalten, bei Munitionsmangel etwa, oder sie im Würgegriff als lebende Schilde vor sich herschieben. Derlei Gebaren ist fies, aber nützlich!

HANGELN



An einigen Stellen geht es nur weiter, wenn Ihre Spielfigur klettert wie Lara Croft in *Tomb Raider*. Das sorgt zumindest für *etwas* Abwechslung zwischen den manchmal monotonen Schusswechseln.



»Anfängerfehler: nur einen Schwimmflügel anlegen.«

Nicht nur die Sterbeanimationen in *Turning Point* wirken zeitweise affig.

und Irrtum – und hat in einem guten Spiel nichts zu suchen! Ach ja, gemeint waren übrigens die Dächer im Rücken von Carson, nur ist dies mangels Kompasszielfunktion, wie sie *Call of Duty 4* und andere einschlägige Titel fairerweise bieten, nicht sofort ersichtlich. Unschön!

UNGUTE GEFÜHLE

Auch wenn die Zwischensequenzen die Hintergrundgeschichte nicht immer perfekt transportieren (man hätte mehr aus dem Szenario holen können): Das Gefühl, einer Widerstandsgruppe anzugehören und einer modernen bewaffneten Übermacht gegenüberzustehen, kommt prima rüber. Ein ungutes Gefühl in der Magengegend bleibt zum Beispiel zurück, nachdem Sie vor einer Wohnung des Widerstands beobachten müssen, wie Soldaten kurzen Prozess machen und eiskalt mehrere Regimegegner hinrichten.

FLUGZEUGE IM BAUCH

Während des Abenteuers verschlägt es Sie nicht nur nach New York, weitere Reiseziele lauten Washington und London. Und so bestreitet Ihr Schützling Einsätze nahe der 405 Lexington Avenue, Ecke 42. Straße, wo die abgesprengte Spitze des berühmten Chrysler Buildings herumliegt, sowie im Weißen Haus und auf der Tower Bridge in Englands Hauptstadt. Die Brücke gilt es zu erklimmen, weil ein gewaltiger deutscher Zeppelin majestätisch darüber schwebt, der in seinem Bauch nicht nur Kampfflugzeuge beherbergt, sondern auch eine Atombombe. Mit der gedenkt Hitler den Krieg auf einen Schlag zu entscheiden. Die realitätsnah nachgebildeten bekannten Bauwerke sorgen anders als die erwähnte künstliche Intelligenz dankenswerterweise für mehr Glaubwürdigkeit.

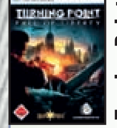
WIR HASSEN TEUER!

Wer nach der sehr kurzen Solo-Kampagne – je nach Schwierigkeitsgrad und Können sprechen wir von plus/minus vier Stunden Spielzeit – ein Auge auf den Mehrspieler-Teil werfen möchte, erlebt eine ziemlich herbe Enttäuschung. Die 08/15-Modi Deathmatch und Team Deathmatch, also Kämpfe jeder gegen jeden beziehungsweise zweier Kriegsparteien, fesseln heutzutage niemanden mehr dauerhaft vor den Monitor. Besonders wenn die Zahl der Spieler auf acht begrenzt ist und es gerade mal vier Karten gibt. Wir können momentan nur empfehlen, mit dem Kauf des Spiels zu warten, denn der überhöhte Preis dürfte binnen kurzer Zeit fallen – und rund 20 Euro wäre der Ego-Shooter dank seines interessanten „Was wäre, wenn"-Szenarios für weniger anspruchsvolle Ballerfreunde dann doch wert. Oder besser noch: Schauen Sie doch mal wieder bei einem Internet-Auktionshaus rein.

Harald Fränkel

Info: www.codemasters.de/

Vergleich

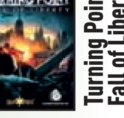


Call of Duty 4: Modern Warfare

PRO + CONTRA
- + Beispiellose Inszenierung
- + Herausragende Technik
- + Sehr abwechslungsreich
- – Wenig Handlungsfreiheit



94 % EINZELSPIELER



Turning Point: Fall of Liberty



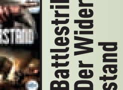
PRO + CONTRA
- + Interessantes Szenario
- + Nahkampf-/Klettereinlagen
- – Kaum Abwechslung
- – Diverse Technikmängel



62 % EINZELSPIELER



Battlestrike: Der Widerstand



PRO + CONTRA
- + Missionen abwechslungsreich
- – Technisch sehr mau
- – Unrealistische Waffen
- – Schwache KI

47 % EINZELSPIELER ABGEWERTET

HARALD FRÄNKEL



Turning Point verhält sich quasi diametral (= entgegengesetzt) zum Kollegen Wollner: Es kommt nämlich zu spät. Nach *Call of Duty 4*, nach *Crysis*, nach *Medal of Honor: Airborne*. Wenn Gegner beispielsweise zeitweise so zuckend animiert sind, als würden sie an einen Elektrozaun pinkeln, ist das nicht zeitgemäß. Den Titel deshalb aber gleich als schlecht abzutun, wäre unprofessionell. Mir hat er Spaß gemacht, eventuell, weil ich es gern auch mal simpel gestrickt mag, und vielleicht, weil ich nicht dafür zahlen musste. Denn 47 Euro für Mager-Spielzeit und Larifari-Mehrspielermodus sind wirklich unverschämt, was sich entsprechend vernichtend auf unsere Preis/Leistung-Wertung auswirkt.

RALPH WOLLNER



Nazis haben einen Dachschaden. Das ist nichts Neues. Aber die Hitlerbrut in *Turning Point* ist dermaßen doof, dass es mich wundert, dass sie Amerika überhaupt gefunden und nicht aus Versehen Grönland infiltriert haben. Hier liegt meiner Meinung nach auch das Hauptproblem des Spiels: Die Feinde stellen zu keinem Zeitpunkt eine Herausforderung dar. Dafür kann die ungewöhnliche Hintergrundgeschichte bei mir punkten: Das beklemmende Szenario verleiht *Turning Point* eine dichte Atmosphäre und die Handlung bleibt bis zuletzt spannend. Aber auch dies rechtfertigt den Vollpreis in keiner Weise. Ach ja, Herr Fränkel: Meine Angetraute ist übrigens eine sehr, sehr glückliche Frau ...

Turning Point

PREIS	Ca. € 47,-
TERMIN	12. März 2008
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Spark
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,8 GHz, 1 GB RAM, 6 GB HD, Grafikkarte mit Shader 3.0 (Geforce 6600 oder Ati X1300)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch und Team Deathmatch; 4 Karten; 2 bis 8 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	29%
GRAFIK	54%
SOUND	73%
STEUERUNG	60%
MEHRSPIELER	48%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Meist monotoner Spielablauf	-15%
– Speicherpunkte oft ungünstig	- 6%
– Mängel bei künstlicher Intelligenz	- 6%
– Schlecht von Xbox 360 umgesetzt	- 6%
– „Versuch und Irrtum"-Abschnitte	- 3%
– Schnelles, enttäuschendes Ende	- 2%
=	

BEFRIEDIGEND
Durchschnittlicher Ego-Shooter in einem interessanten „Was wäre, wenn"-Szenario

62% EINZELSPIELER

»Mordssauerei: Blinddarm-Operation.«

Der Attentäter Altaïr vollführt einen sogenannten Finishing Move, bei dem er seinen Gegner spektakulär ins Jenseits befördert.

ASSASSIN'S CREED: DIRECTOR'S CUT EDITION

Ab zum Straßenstich!

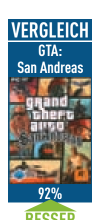
AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
GTA: San Andreas



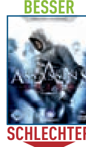
92%

BESSER



SCHLECHTER

Tomb Raider: Anniversary



83% (Abgew.)

Was unterscheidet einen schlechten von einem guten Attentäter? Die guten gehen nicht gleich beim ersten Anschlag selbst mit drauf.

Wir meinen natürlich die virtuellen Anschläge und keine echten. Stellen Sie sich einfach vor, Altaïr – der Attentäter und die Hauptfigur aus *Assassin's Creed* – würde statt Schwert und Dolch einen Sprengstoffgürtel einsetzen. Der Titel würde sich vermutlich im Nahen Osten blendend verkaufen, die Spielzeit wäre jedoch relativ kurz. Man könnte ja nicht alle zehn Zielpersonen aus dem Weg räumen. Genau das ist nämlich Ihre Mission: Im Jerusalem, Akkon und Damaskus des Mittelalters bestimmte Personen eliminieren. Und jetzt kommt der Clou: Altaïr ist nicht die eigentliche Hauptfigur. Er ist lediglich die Erinnerung von Desmond, einem Barkeeper aus der Gegenwart, der mithilfe einer geheimnisvollen Maschine nicht ganz freiwillig tief in seinem Gedächtnis bohrt und so nach und nach die Vergangenheit seines Vorfahren Altaïr erkundet. Quasi doppelt virtuell. Aber Sie als aufmerksamer Leser kennen die Geschichte vermutlich schon, schließlich haben wir Ihnen bereits in der vergangenen Ausgabe einen Beta-Test des Spiels präsentiert. Jetzt lag uns die finale Fassung von *Assassin's Creed* vor.

FASSUNGSVERMÖGEN

Sie steuern Altaïr zu Fuß oder zu Pferd stets aus der Verfolgerperspektive. Sie klettern Wände hoch, erklimmen Dächer, schwingen Ihr Schwert – alle Aktionen Ihres Recken setzt das Spiel optisch sehr ansprechend in Szene. Vor allem die Kämpfe mit zahlreichen Gegnern sind dank Tiefenunschärfe- und Zeitlupe-Effekten ein Augenschmaus. Vor jedem Attentat erkunden Sie nämlich die jeweiligen Städte auf der Suche nach Hinweisen über den Aufenthaltsort Ihrer Zielperson. Beispielsweise lauschen Sie einer Unterhaltung zweier Bürger. Der erste gibt dem anderen einen Brief und macht sich von dannen. Der frisch gebackene Bote verdrückt sich ebenfalls, aber Sie folgen ihm unauffällig, nähern sich ihm von hinten, strecken vorsichtig den Arm heraus und stibitzen ihm das Schreiben aus der Tasche. Merkt der Bestohlene etwas, ruft er sofort Wachen. Zum Glück weiß Ihr „Altaïr Ego" bestens mit seinem Schwert umzugehen und schlitzt sich elegant und geschmeidig durch die Reihen der Ordnungshüter. Bei besonders spektakulären Schnitten schwenkt die Kamera dramatisch um Altaïr herum und verleiht dem Kampf noch mehr Opulenz ... Bis zu sechs solcher Nebenaufträge dürfen Sie vor jedem Attentat absolvieren. Im Unterschied zur Konsolenfassung gibt es in der PC-Version vier neue Missionstypen – diese stellen wir Ihnen im Video auf unserer DVD vor. Die neuen Jobs sind übrigens auch der Grund für den Zusatz *Director's Cut Edition* im Spielnamen. Es gibt also keine PC-Version, die nicht *Director's Cut* wäre, wie man fälschlicherweise annehmen könnte.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT?

Bei unserem Beta-Test in der vorigen Ausgabe erlebten wir mehr Abstürze als Britney Spears in ihrem ganzen Le-



Eine Zwischensequenz leitet die Geschichte von *Assassin's Creed* ein. Hier misslingt Altaïr (rechts) sein Attentat, woraufhin er später von seinem Lehrmeister bestraft wird.



Altaïr knöpft sich einen Widersacher vor, der sich ihm während eines Attentats in den Weg stellt. Die eigentliche Zielperson macht sich währenddessen von dannen, sodass Altaïr sie anschließend verfolgen muss.



Um von den Wachen unbemerkt in die Stadt zu gelangen, mischt sich die Hauptfigur (Bildmitte) unter die Gelehrten.

ben. Die uns jetzt vorliegende finale Fassung lief dafür durchgehend stabil. Auch ein paar kleinere Optikfehler bügelte Entwickler Ubisoft Montréal aus. Und die von uns gelobte Steuerung wurde noch einen kleinen Tick besser. Technische Probleme brauchen Sie also nicht zu befürchten. Spielerisch bleiben aber kleinere Kritikpunkte, etwa die Längen im Spielverlauf. Die neuen Missionstypen bringen zwar etwas Abwechslung, allerdings bieten die zehn Hauptattentate mit ihrem doch recht gleichförmigen Ablauf keine großen Überraschungen. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Mehr Anlass für Beschwerden geben die Hardware-Anforderungen: Ohne einen Mehrkern-Prozessor bringen Sie genauso viele Leute um die Ecke wie ein Pazifist – mindestens ein Zweikern-Rechenwerk muss in Ihrer Kiste schon stecken. Da wir von PC ACTION aber unsere Super-Computer von Zeit zu Zeit sogar an die NASA verleihen, fließt dieser Punkt nicht in unsere Wertung ein. Alexander Frank

Info: http://assassinscreed.de.ubisoft.com

Hier werden Sie geholfen!

Weil wir unseren Lesern helfen wollen, ihren schweren Geldbeutel leichter zu machen, druckten wir ein Sonderheft zu *Assassin's Creed*. Sind wir nicht nett?



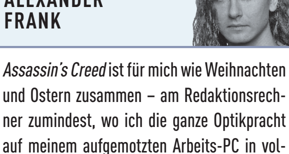
PC ACTION hilft Ihnen bei jedem geplanten Attentat! Zumindest in Ubisofts Mittelalter-Action-Orgie *Assassin's Creed*: Unser Sonderheft liefert Ihnen detaillierte Informationen zu jeder Mission, zeigt Übersichtskarten eines jeden Levels mitsamt allen Templern und Flaggen und verrät zudem die Geheimnisse des Abstergo-Labors. Außerdem werfen wir einen Blick auf frühere und kommende Spiele der Softwareschmiede Ubisoft Montréal, führen ein aufschlussreiches Interview mit der hübschen *Assassin's Creed*-Produzentin Jade Raymond und erläutern auf eine nicht ganz so ernst gemeinte Weise bestimmte Begriffe aus der Spielwelt.

JOACHIM HESSE



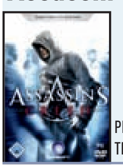
Assassin's Creed passt an sich genau in mein Beuteschema, an den tollen Städten und der Landschaft habe ich mich bis zum Schluss nicht sattgesehen. Doch die immergleichen Auftragsabläufe zerstören viel. Hinzu kommt, dass Sie bereits bekannte Gespräche nicht überspringen dürfen: Ein Heidenspaß, besonders, da manche Sprecher den Charme eines Rudolf Scharping besitzen. Was folgt, ist ein offenes Ende, das selbst leidgeprüfte *Lost*-Veteranen in die Krise treibt. Schämt euch, Spieldesigner! Wenigstens belohnen die Entwickler PC-Besitzer für die längere Wartezeit auf das Spiel mit der eindeutig schöneren Fassung.

ALEXANDER FRANK



Assassin's Creed ist für mich wie Weihnachten und Ostern zusammen – am Redaktionsrechner zumindest, wo ich die ganze Optikpracht auf meinem aufgemotzten Arbeits-PC in vollen Details genießen kann. Mir machen auch die Längen im Spielverlauf und die recht laberlastigen Zwischensequenzen wenig aus. Bei mir zu Hause stellte sich jedoch eher eine Stimmung wie am Tag der Deutschen Einheit ein: Es ging abwärts. Auf meinem Privatrechner bewegt sich Altaïr nämlich mit dem Tempo einer einbeinigen Schildkröte, die längst gestorben ist und schon beerdigt wurde. Rüsten Sie also vor dem Kauf Ihren Rechner gut auf!

Assassin's Creed: DCE




PREIS	ca. € 45,-
TERMIN	10. April 2008
GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Zweikernprozessor (2,6 GHz), 2 GB RAM, 8 GB HD, 256-MB-Grafikkarte mit Shader-Modell 3, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Meuchelmörder sind Einzelgänger. Also: kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	93%
SOUND	84%
STEUERUNG	91%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Viele überflüssige Längen im Spielverlauf	- 7%
Ständig wiederholende Aufgaben	- 5%
Versteckte Extras ohne Nutzen	- 2%
Kämpfe stellenweise zu einfach	- 1%
Story hört mittendrin auf	- 1%
	=

SEHR GUT
Die momentan aufregendste Action im Mittelalter. Vorsicht: hoher Hardware-Hunger!

84%
EINZELSPIELER

»Angeblich harmlos: Laserpointer.«

Mit Verbündeten bekämpfen wir übers Internet den Zwischenboss Jack the Crank (Bildmitte).

WORLDSHIFT

Krieg der Helden

Zu dritt macht's einfach mehr Spaß, das wissen nicht nur Swinger. Auch im Echtzeitstrategietitel *Worldshift* sind drei Teilnehmer Trumpf.

Ein echter Spezialfall

Für gerade mal 10 Euro mehr kriegen Sie statt der normalen die Limited Collectors Edition von *Worldshift*.

Die Limited Collectors Edition enthält zusätzlich eine Soundtrack-CD, ein Illustrationsheft, ein Mauspad, einen Schlüsselanhänger, Aufkleber mit mehreren Motiven zum Spiel und ein Wendeposter – für 10 Euro Aufpreis sehr ordentlich!



Die Limited Collectors Edition von *Worldshift* kostet 59,99 Euro und enthält allerlei Extras.

World of Warcraft – ein Titel, ein Mythos, ein Goldesel. Eines der Erfolgsrezepte des Online-Spiels aus dem Hause Blizzard ist die Herausforderung, dass mehrere Spieler taktisch koordiniert zusammenarbeiten müssen, um sogenannte Instanzen zu meistern. In diesen Instanzen warten neben normalen Gegnern eine Reihe von Bossen, besonders schwere und große Widersacher, an deren Ende ein Endboss steht. Genau auf diesem Prinzip baut das Echtzeitstrategiespiel *Worldshift* auf – und will mit dieser Idee das Strategie-Genre um eine erfolgsversprechende Komponente erweitern. Ob das gelingt?

WIE ALLES BEGANN ...

Die Geschichte in *Worldshift* ist folgende: Im 21. Jahrhundert beginnt die Menschheit mit der Kolonisation unseres Sonnensystems, als Wissenschaftler im Orbit des Planeten Pluto ein dunkles Objekt sichten. Man nennt das Teil „Shard Zero". Alles ist gut – bis man plötzlich erkennt, dass sich Shard Zero auf direktem Kollisionskurs mit der Erde befindet. Das ist dann weniger gut. Im Gegensatz zum Hollywood-Streifen *Armageddon* schafft es die Menschheit in *Worldshift* nicht, den bedrohlichen Himmelskörper zu stoppen, und so trifft Shard Zero den Blauen Planeten – und stürzt die Welt in Verderben und Chaos – in Österreich lief wohl alles wie gewohnt weiter. Tausende Jahre später ist die Erde noch immer verseucht, aber die Menschen sind noch da. Sie leben in fünf unabhängigen





In einer Mission muss der Spieler dieses hübsch gestaltete Dorf vor Angriffen retten.



Nur mit ein paar Helden ziehen wir durch diese lebensfeindliche Landschaft.



Dieser Zwischengegner, bekannt als Queen, rückt unseren Truppen (links) mit harten Nahkampfangriffen zu Leibe.

„Megacities“ (*Judge Dredd* lässt grüßen). Es gibt jedoch auch Menschen, die sich außerhalb dieser Megacities aufhalten und den Rest des Planeten kontrollieren – man nennt sie „Die Stämme“. Die Stämme sind infolge der Verseuchung durch Shard Zero mutiert und kämpfen mit den „normalen“ Menschen um die Vorherrschaft. Und wenn zwei sich streiten, freut sich bekanntlich der Dritte. In diesem Fall sind das die Außerirdischen, „Der Kult“ genannt, die die Erde ebenfalls für sich beanspruchen. Doch genug des Geschichtenerzählens, nun geht's ans Eingemachte!

SICHTWECHSEL

Die Kampagne von *Worldshift* bietet eine schön inszenierte Handlung, während der Sie abwechselnd die Kontrolle über alle drei Rassen und deren Helden übernehmen. So erleben Sie manches aus der Sicht der Menschen, anderes aus der Sicht der Stämme und so weiter. Was sofort auffällt: Basenbau, Rohstoffe abbauen oder Späße wie Einheiten rekrutieren und Technologie-Bäume erforschen entfällt komplett – bei *Worldshift* steuern Sie ausschließlich die Ihnen gegebenen Einheiten und müssen mit diesen Ihre Ziele erreichen. Sie bewegen Ihre Truppen dabei aus der genreüblichen Iso-Perspektive (Sicht von schräg oben), wobei Sie die Möglichkeit haben, hinein- und herauszuzoomen. Die 18 Missionen sind abwechslungsreich gestaltet und äußerst

Schnapp sie dir alle!

Ein besonderes Element von *Worldshift* sind die Artefakte, die Sie im Spiel finden. Es existieren über 3.000 versteckte Gegenstände, die es zu sammeln gilt.

Artefakte erhalten Sie sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus. Sie verwalten diese in einem Inventar, ähnlich wie bei einem Rollenspiel. Jedes Artefakt verleiht Ihren Einheiten bestimmte Boni, beispielsweise eine stärkere Panzerung für spezielle Truppentypen, eine verbesserte Energieregeneration oder eine Erhöhung des Schadens. Praktisch: Jedes Artefakt, das Sie finden, lässt sich sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus benutzen. Sollten Sie einen Gegenstand besitzen, für den Sie keine Verwendung haben, dürfen Sie ihn recyceln. Hierbei erhalten Sie, abhängig von der Qualität des zu recycelnden Gegenstands, eine Xenoscherbe. Xenoscherben benötigen Sie wiederum, um verschiedene Fähigkeiten Ihrer Einheiten dauerhaft zu steigern.


Ein prall gefülltes Inventar mit zahlreichen tollen Artefakten – da lacht das Sammlerherz.

Testlogbuch
Worldshift

Selten hat mich ein Strategiespiel so überrascht!

DENNIS BLUMENTHAL



DONNERSTAG, 3.4.2008 | 14:32 Uhr

Mit meinem Teleskop stehe ich in der verlagseigenen Sternwarte und schaue in den klaren Himmel. Neben mir sitzt Stephen Hawking und diskutiert mit mir über den seltsamen Himmelskörper, den ich entdeckt habe. Ich nenne ihn „Coke Zero", weil ich zum Zeitpunkt der Entdeckung ein leckeres koffeinhaltiges Erfrischungsgetränk meine formvollendete Kehle hinunterlaufen ließ. Stephen ist von dem Namen begeistert – und von mir auch! Plötzlich erhalte ich eine E-Mail, dass morgen die Testversion von *Worldshift* ankommen soll. Ich bin gespannt.

FREITAG, 4.4.2008 | 4:56 Uhr

Stephen und ich haben die ganze Nacht damit verbracht, die Flugbahn von Coke Zero zu berechnen, und es scheint, als ob er direkt auf die Erde stürzt. Aus Gründen der Political Correctness bin ich auf Coke Light umgestiegen. Stephen telefoniert wegen des kleinen Problems aus dem All mit Raumfahrtbehörden und Regierungssprechern, ich gehe schlafen.

FREITAG, 4.4.2008 | 9:32 Uhr

Etwas verschlafen komme ich in die Redaktion, *Worldshift* liegt testbereit auf meinem Schreibtisch. Ich installiere das Spiel und muss mir von Stephen den blödsinnigen Vorschlag anhören, dass wir beide in einer Rakete auf Coke Zero landen, dort einen Nuklearsprengsatz anbringen und so die Erde retten sollen. Als die Installation zu Ende ist, schiebe ich Stephen in seinem Rollstuhl in unser Spiele-Testlabor und wir daddeln eine Partie *Worldshift*.

FREITAG, 4.4.2008 | 19:06 Uhr

Worldshift ist super! Mit Stephen habe ich schon einige der monströsen Gegner besiegt und so manches Artefakt gefunden. Stephen ist auch begeistert, drängt mich aber, endlich zu Coke Zero aufzubrechen. Wir müssten spätestens um 23 Uhr heute Abend starten, wenn wir noch rechtzeitig auf Coke Zero landen wollen. Mal schauen.

FREITAG, 4.4.2008 | 23 Uhr

Stephen und ich zocken noch immer *Worldshift*. Unseren Berechnungen zufolge wird Coke Zero am 29. April 2008 die Erde treffen und alles Leben auf ihr vernichten. Egal, Hauptsache ich krieg noch ein paar geile Artefakte!



GUTE ZEITEN

Die Missionen sind abwechslungsreich gestaltet, ...



SCHLECHTE ZEITEN

... leider aber auch oft extrem schwierig zu meistern.



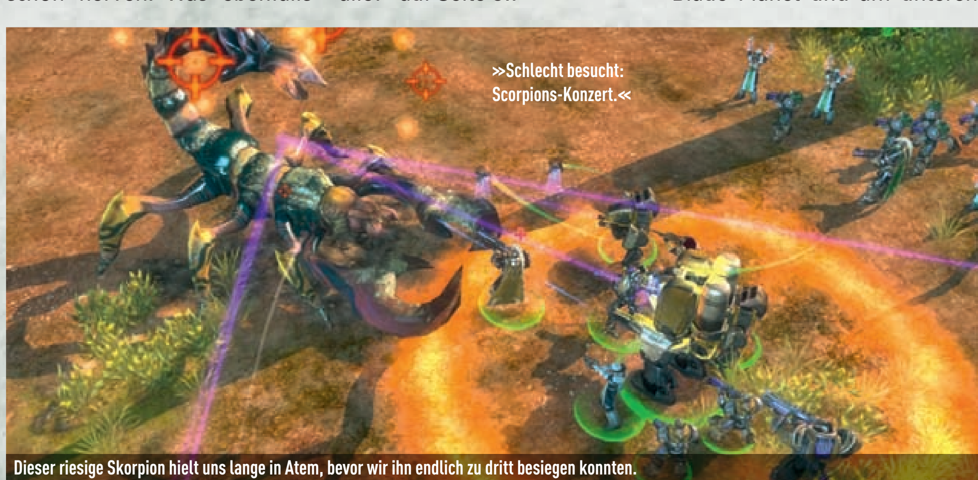
anspruchsvoll. Nein, lassen Sie es uns anders sagen: Die Missionen sind teilweise sackschwer. Das liegt nicht zuletzt an der Tatsache, dass man nicht zu jedem Zeitpunkt frei speichern darf, sondern stattdessen auf das Kontrollpunkte-System angewiesen ist. Das heißt, Sie passieren bestimmte Stellen auf der Karte und starten im Falle eines späteren Scheiterns am zuletzt aktivierten Kontrollpunkt neu. Mag sein, dass das den Anspruch hebt, aber es kann auch ganz schön nerven. Was ebenfalls etwas negativ aufstößt: Die Zahl der Einheitentypen ist recht überschaubar. Dafür sind die Truppen sehr verschieden, besitzen individuelle Fähigkeiten und spielen sich spürbar unterschiedlich.

FÄHIGKEITEN UND ARTEFAKTE

Hin und wieder erhalten Sie Artefakte, mit denen Sie wie in einem Rollenspiel Ihre Einheiten aufwerten. Sie wollen mehr über die Artefakte erfahren? Dann schauen Sie einfach in den Kasten „Schnapp sie dir alle!" auf Seite 87.

KLARE RICHTUNG

Im Gegensatz zu vielen Genre-konkurrenten ist bei *Worldshift* der Schwerpunkt klar auf den Mehrspieler-Teil gelegt. Eine Kampagne ist wie erwähnt zwar dabei, aber im Vordergrund steht der Mehrspieler-Modus. Das merkt man bereits beim Starten des Spiels, wenn Sie sich mit Ihrem Account einloggen und ins Hauptmenü kommen, welches gleichzeitig die Online-Lobby von *Worldshift* darstellt. In der Mitte dreht sich der ansehnlich gestaltete Blaue Planet und am unteren



»Schlecht besucht: Scorpions-Konzert.«

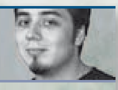
Dieser riesige Skorpion hielt uns lange in Atem, bevor wir ihn endlich zu dritt besiegen konnten.


Ein ebenfalls nicht zu unterschätzender Gegner ist dieser gewaltige Mech.



WOLFGANG FISCHER

Eigentlich meide ich Strategiespiele noch konsequenter als Salat. Bei *Worldshift* bin ich aber bereit, eine Ausnahme zu machen. In den wenigen Stunden, in denen ich mal nicht mit einem meiner zahlreichen Level-70-Charaktere durch *World of Warcraft* streife, spiele ich gern eine Partie *Worldshift* online – immerhin sind mir viele der Vorgehensweisen aus *WoW* bereits bekannt. Dummerweise kann ich mich nicht entscheiden, ob ich lieber tanken, heilen oder Schaden machen will. Deswegen will auch niemand mehr mit mir spielen. Den Einzelspielermodus finde ich nicht so prall, da mir hier die kooperative Zusammenarbeit mit anderen Spielern abgeht. Trotzdem ist *Worldshift* ein tolles Spiel!



DENNIS BLUMENTHAL

Mich hat *Worldshift* vollkommen überzeugt. Der innovative Mehrspielermodus funktioniert super und macht einfach jede Menge Spaß. Beim Test des Spiels saß ich mit Kollegen in der Redaktion und wir alle jubelten bei jedem besiegten Zwischenboss wie sonst nur dann, wenn der Pfleger unsere Zwangsjacke mal nicht ganz so fest zuschnürt. Nicht so schön finde ich die Tatsache, dass man die tollen Mehrspielerkarten erst im Einzelspielermodus freispielen muss. Das Artefaktsystem hingegen ist durch und durch gelungen und erweitert das Spiel um eine einzigartige Komponente. *Worldshift* ist ein echter Leckerbissen für Strategen. Mehrspielerfans sollten unbedingt zugreifen!

Bildschirmrand wird gechattet, was das Zeug hält. Von hier aus steigen Sie dann direkt in die Missionen oder eben die Mehrspielerpartien ein. Aber keine Sorge, eine Internetverbindung ist nicht zwingend erforderlich. Sie können das Spiel auch im lokalen Modus starten, um alleine oder im Netzwerk zu spielen. Das Augenmerk im Mehrspieler ruht auf den kooperativen Missionen – und die sind der Clou. Diese sind das Coolste, was wir seit Langem im Echtzeitstrategie-Genre gespielt haben. Hier ziehen maximal drei Spieler in die Schlacht. Zu Beginn wählt jeder seine Rasse, darf seine Flagge und Farbe bearbeiten und sich seine Armee aus den verschiedenen Einheitentypen zusammenstellen. Wie in den *World of Warcraft*-Instanzen zieht das Trio dann durch die abwechslungsreichen Levels, besiegt Widersacher, trifft nach und nach auf verschiedene Boss-Feinde und erfüllt diverse Ziele, bis es schließlich dem Endgegner gegenübersteht. Diesen und die „Bosse" besiegen die Spieler nur, wenn sie optimal zusammenarbeiten und ihre Fähigkeiten kombinieren – wie in *World of Warcraft*. Einer lenkt den Feind ab, der andere heilt die Einheiten und der Dritte fügt Schaden zu – beispielsweise.

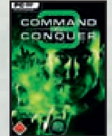
WELTBEWEGEND

Technisch überzeugt *Worldshift* auf ganzer Linie: Die Grafik ist spitze, es gibt ansehnliche Wettereffekte und die Soundkulisse verwöhnt den Spieler mit schöner Musik und überzeugenden Sprechern, allen voran Helmut Winkelmann, der bereits Robert de Niro seine Stimme lieh. Gemeinsam mit dem für Strategietitel neuen Spielprinzip des kooperativen Mehrspielerteils ist *Worldshift* ein echter Höhepunkt dieses Genres im Jahre 2008. Der Einzelspieler ist zwar ebenfalls sehr gut, aber erst richtig rockt *Worldshift* mit anderen Spielern. Alle Mehrspielerinteressenten weisen wir ausdrücklich auf unsere Mehrspielerwertung hin. Unser Tipp: Demo runterladen und überzeugen lassen, es lohnt!

Dennis Blumenthal

Info: www.worldshift.de

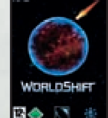
Vergleich



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

PRO + CONTRA
- + Missionsdesign
- + Gelungene Atmosphäre
- + Ausgereifte Balance
- − Wegfindungsprobleme

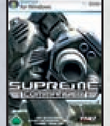
86% EINZELSPIELER



Worldshift

PRO + CONTRA
- + Artefaktsystem
- + Innovativer Mehrspielerteil
- − Teilweise sehr schwierig
- − Relativ wenig Einheiten

83% EINZELSPIELER




Supreme Commander

PRO + CONTRA
- + Taktisch anspruchsvoll
- + Intuitive Steuerung
- − Wegfindungsprobleme
- − Lahmes Einheitendesign

82% EINZELSPIELER

Worldshift

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	8. Mai 2008
GENRE	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	Black Sea Studios
VERTRIEB	Black Inc
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Grafikkarte, 3 GB Festplattenspeicher, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Maximal 3 Spieler kooperativ, 6 Spieler im Deathmatch via Netzwerk und Internet, 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	86%
SOUND	84%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	88%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Kein freies Speichern	- 6%
Teilweise extrem schwierig	- 6%
Relativ wenig Einheiten	- 3%
Wegfindungsprobleme	- 2%

SEHR GUT
Innovativ, gut aussehend und abwechslungsreich: *Worldshift* ist großes Strategie-Kino!

= **83%** EINZELSPIELER

Deutsche Infanteristen werden von einem feindlichen Panzerverband unter schweren Beschuss genommen.

»Einem gut frequentierten Skigebiet kann auch die globale Erwärmung nichts anhaben.«

WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS

Kriegsverbrechen

VERGLEICH

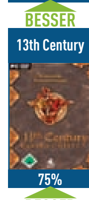
Medieval 2: Total War



88%

BESSER

13th Century



75%

BESSER



***Total War* im Zweiten Weltkrieg? „Kein Problem", dachte sich Entwickler Enigma und entwickelte *War Leaders: Clash of Nations*.**

Wie in der bekannten Strategiereihe *Total War* ist *War Leaders* in zwei Teile gegliedert: den Rundenstrategie- und den Echtzeitstrategie-Teil. Auf einer Weltkarte verwalten Sie Runde für Runde Ihre Gebiete, produzieren und verschieben Einheiten und leiten Angriffe gegen Ihre Konkurrenten beim Kampf um die Weltherrschaft ein. Kommt es zur Schlacht, wechselt *War Leaders* in den Echtzeitstrategie-Part, sofern Sie sich entscheiden, Ihre Armee selbst zu führen. Alternativ dürfen Sie den Kampf vom Computer berechnen lassen. Das alles geschieht vor der Kulisse eines fiktiven Zweiten Weltkriegs. Fiktiv deshalb, da Sie 1939 starten, im Jahr des historischen Kriegsbeginns. Wie es weitergeht, hängt von Ihnen, dem Schwierigkeitsgrad und der Stufe der historischen Authentizität ab, die Sie wählen. Wenn Sie sich für den maximalen historischen Authentizitätsgrad entscheiden, sind die Verbindungen zu sämtlichen Kriegsparteien für den gesamten Verlauf vorgeschrieben – beim niedrigsten Grad dürfen Sie machen, wonach Ihnen der Sinn steht und Bündnisse schließen, mit wem Sie wollen – sofern die politischen Beziehungen stimmen, versteht sich. Wählen können Sie natürlich auch die Nation, mit der Sie in den Krieg um die Welt ziehen wollen: Sämtliche großen Parteien mitsamt ihren Anführern stehen zur Verfügung – nur in Deutschland herrscht ein gewisser Reinhold Kessler anstelle von Adolf Hitler. Die Last der Geschichte. Sonst gibt es für deutsche Spieler keine Einschränkungen.

THEORIE UND PRAXIS

Auf dem Papier verfügt *War Leaders* also über alles, was ein gutes Strategiespiel braucht. Problem: Der Titel hat mehr Fehler als Windows. Er stürzt regelmäßig ab, die eingeblendeten Tipps zur Erklärung der zahlreichen Menüpunkte verschwinden einfach, Einheiten rennen hin und wieder ziellos im Kreis, teilweise starke Leistungseinbrüche stören den Spielfluss und die KI verhält sich oft dümmer als Paris Hilton. Noch ein Wort zum Mehrspieler-Modus: Dieser ist in der Verkaufsversion noch nicht vorhanden, soll aber per Patch nachgeliefert werden. Fazit: Ein halbes Jahr mehr Arbeit an *War Leaders* hätte allen Beteiligten gut getan. Doch so macht das Spiel einfach keinen Spaß. Wirklich schade, hier wäre *deutlich* mehr drin gewesen. Dennis Blumenthal

Info: www.war-leaders.de

DENNIS BLUMENTHAL

Als ich *War Leaders* vor Monaten zum ersten Mal sehen durfte, lief mir als *Total War*-Anhänger das Wasser im Munde zusammen. Alles deutete darauf hin, dass hier ein cooler Strategietitel auf die Spieler wartet. Doch die zahlreichen Fehler sind dermaßen störend, dass man sie nicht ignorieren kann. Ich hatte mich ehrlich auf den Titel gefreut – umso größer ist jetzt meine Enttäuschung. Hoffentlich bessern die Entwickler noch ordentlich mit Patches nach. Dann wird *War Leaders* vielleicht noch das gute Spiel, das es sein könnte.

War Leaders



PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	27. März 2008
GENRE	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	Enigma Software
VERTRIEB	The Games Company
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB Arbeitsspeicher, 128-MB-Grafikkarte, DVD-Laufwerk, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ist in der Verkaufsversion noch nicht vorhanden, soll aber mit Patch nachgeliefert werden.

PREIS/LEISTUNG	33%
GRAFIK	65%
SOUND	51%
STEUERUNG	56%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Derbe Programmfehler	-20%
Mangelnde Gegner-Intelligenz	-10%
Balance-Probleme	-10%
Unübersichtliche Schlachten	- 6%
Wegfindung der Einheiten	- 4%

=

MANGELHAFT
War Leaders hat das Potenzial zu einem guten Titel, verschenkt es aber – schade.



EINZELSPIELER



Auf der Weltkarte verwalten Sie Ihre Gebiete und Truppen.



Die Seeschlachten sind wenig spektakulär und lassen sich nicht steuern.


Die Kavallerie prescht durch die Reihen türkischer Fußsoldaten.

Die eigene Armee befindet sich auf dem Weg zum nächsten Zielgebiet.


»Wird von Rassisten gejagt: der schwarze Ritter.«

Ritter des eigenen Ordens befinden sich in einer Schlacht mit aus dem Hinterhalt angreifenden Türken.

CRUSADERS: THY KINGDOM COME

Krampfgetümmel

In den zahlreichen Massenschlachten während der Zeit der Kreuzzüge verlieren Sie nicht nur virtuelle Einheiten, sondern auch echte Nerven. Ritter im finsteren Mittelalter gewesen zu sein, stellt man sich gemeinhin als spannend, aber auch anstrengend vor. *Crusaders: Thy Kingdom Come* jedoch belehrt Sie eines Besseren: Es ist zwar überaus anstrengend, aber von Spannung ist im virtuellen Heiligen Land keine Spur zu finden.

ES IST EIN KREUZ …

Zu Beginn des Strategietitels wählen Sie einen Kreuzritter und ziehen mit diesem in Richtung Jerusalem. Bis Sie die Stadt endlich einnehmen können, erledigen Sie unterwegs zahlreiche Aufträge. Dabei starten Sie jeweils im Feldlager, in dem Sie Ihren Helden verbessern und neue Truppen mit dem Geld rekrutieren, das Sie für gewonnene Aufträge erhalten. Schließlich stürzen Sie sich in die nächste Mission. Hier sehen Sie das Geschehen durch eine Krämpfe in der Hand auslösende, frei bewegliche Kamera. Egal wie Sie die Sicht auch ändern, Sie erhalten nur zufällig den Überblick, den Sie wollen. Das führt dazu, dass Sie so schnell die Orientierung verlieren wie eine Frau in einem Verkehrskreisel.

KONTROLLVERLUST

Kommt es zum Kampf, hetzen Sie Ihre Armeen einzeln mit Mausklicks auf die Feinde – und schauen dann zu, was passiert. Sie haben keine Kontrolle über Ihre Truppen. Lediglich das Terrain spielt eine Rolle und wirkt sich auf Sicht, Angriffskraft und Geschwindigkeit der Soldaten aus. Apropos Geschwindigkeit: Selbst wenn Sie diese verdoppeln, haben Sie teils ewig lange Laufwege zurückzulegen, was nicht zuletzt der miesen Wegfindung zuzuschreiben ist. Zwar sehen die Schlachten dank detaillierter Modelle und gelungener Lichteffekte gut aus, doch taktischen Tiefgang suchen Sie vergeblich. Dafür haben Sie auch während der Missionen oft Unteraufgaben zu erledigen, die etwas Abwechslung ins Spiel bringen. Auch der rudimentäre Mehrspieler-Modus, bei dem zwei Spieler gegeneinander kämpfen, ist nur Dreingabe. *Crusaders: Thy Kingdom Come* verschenkt viel Potenzial. Schnellere und vor allem taktischere Schlachten hätten Wunder gewirkt. So bleibt nur ein hübsches Strategiespiel mit netten Aufgaben, das viel zu langatmig und langweilig ist.

Andreas Bertits

Info: www.virginplay.es


»Die Riesenhasen hatten ihre Spuren hinterlassen.«

Felsbrocken rollen über eine feindliche Armee.


»Streitbar: Frauen im Iran.«

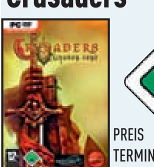
Die Kavallerie kämpft gegen Speerträger, während Pfeile niederprasseln.

ANDREAS BERTITS



Dass sich hinter etwas Gutaussehendem nicht immer auch etwas Intelligentes verbirgt, wissen wir schon seit Paris Hilton. Bei *Crusaders: Thy Kingdom Come* ist es genauso. Die Schlachten sehen richtig schnieke aus, aber es steckt nichts dahinter. Ständig mit Reitern durch die Gegner zu pflügen, während meine Bogenschützen von hinten draufhalten, stellt für mich keinen taktischen Tiefgang dar, der in einem Strategiespiel eigentlich enthalten sein sollte.

Crusaders





PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Ende Mai 2008

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Neocore
VERTRIEB	Virgin Play/Atari
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, 3,2 GB HD, Direct-X-9-Soundkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch für zwei Spieler via Netzwerk, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	48%
GRAFIK	71%
SOUND	63%
STEUERUNG	43%
MEHRSPIELER	50%

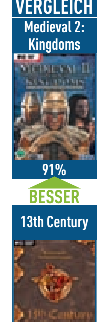
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Kaum taktischer Tiefgang	-12%
Wegfindungsprobleme	-10%
KI-Probleme	-10%
Miserable Kameraführung	- 8%
Unübersichtliches Spielgeschehen	- 7%
Keine motivierende Geschichte	- 2%
=	

AUSREICHEND
Taktisch wenig tiefgründiges Strategiespiel im hübschen Gewand

51%
EINZELSPIELER



VERGLEICH


Medieval 2: Kingdoms
91%
BESSER
13th Century
75%
BESSER

Labua Hunting's Bird Watcher 2008



Eine ausgewachsene Silbermöwe (Larus argentatus) beobachtet die Umgebung.



Ein junger Buchfink (Fringilla coelebs) auf der Suche nach Nahrung.

VERGLEICH

SCHLECHTER
Deer Hunter 3
36%

SCHLECHTER
Ocean Dive
31%

Tischdeckchen häkeln, kleine Mädchen im Keller gefangen halten, Vögel beobachten – die Langeweile treibt Menschen zu allerlei skurrilen Hobbys. Aber brauchen wir das als Computerspiel? Und falls ja, würde ein Spiel, bei dem man ein Mädchen im Keller gefangen hält oder häkelt, nicht mehr Spaß machen? Wie dem auch sei, in *Labua Hunting's Bird Watcher 2008*, dem Erstlingswerk der moldawischen Entwickler Kat-C-Games, reisen Sie mit dem Fernglas bewaffnet zu 30 Zielen rund um den Globus, um mehr als 100 Vogelarten beim Sitzen, Fressen, Kacken und Kopulieren zuzusehen. Außer bei herkömmlichen Arten wie Störchen oder Finken dürfen Sie bei exotischen Spezies wie Thalassarche melanophris (Schwarzbrauenalbatros) Ihrem Hang zum Voyeurismus frönen. Für Schwerstbehinderte mag das Teil interessant sein, für unsere Begriffe hätten ein paar zusätzliche Spielinhalte dem Titel gutgetan. Zu gerne hätten wir diese reizenden Lebewesen nicht nur beobachtet, sondern auch auf mannigfaltige Art und Weise vor ihren Schöpfer treten lassen. Technisch gab's nicht viel falsch zu machen, schließlich beobachten Sie einfach Vögel. Fazit: Ornithologen freuen sich über das Spiel des Jahres, alle anderen besorgen schon mal ein Puppenhaus fürs Kellerabteil. Oder Häkelnadeln. Michael Grill

Info: www.kat-c-games.com

MICHAEL GRILL

Ich will Frauen beobachten. Oder von mir aus Babykatzen. Aber Vögel? Hallo? Ich will das Federvieh töten. TÖTEN! Dynamit-Bogen, Panzerfaust und Desert Eagle hätten der Spielspaßwertung sicher nicht geschadet. Aber so ... Ich meine, Vögel beobachten. Das geht gar nicht. Nee, wirklich nicht.

		MANGELHAFT
PREIS/LEISTUNG	31%	41%
GRAFIK	69%	
SOUND	73%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE: Simulation
HERSTELLER: Kat-C-Games/Acclaim
PREIS: Ca. € 30,-
MINDESTENS: 1,5 GHz, 512 MB RAM, 4,3 GB HD, WinXP

Operation Blitzsturm



In einer düsteren Festung eröffnen zwei deutsche Soldaten das Feuer.

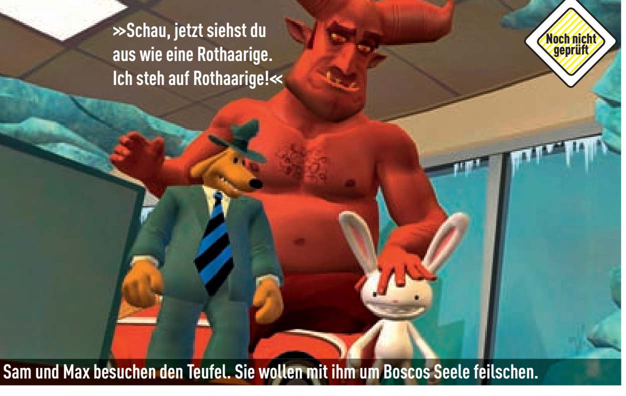
In City Interactives Zweiter-Weltkriegs-Metzelei übernehmen Sie die Rolle eines britischen Elite-Fallschirmjägers und stürzen sich aus der Ego-Perspektive ins Dritte Reich. In jedem der gerade mal drei Levels müssen Sie eine Schlüsselfigur der Deutschen ausschalten. So schickt Sie *Operation Blitzsturm* ins französische Städtchen Vervins, eine düstere Nazi-Festung und zu guter Letzt in eine schwer bewachte Panzerfabrik. Die Missionen spielen sich absolut identisch: Sie rennen durch grafisch durchschnittliche Gemäuer und verpassen jedem eine Kugel zwischen die Augen, der Ihnen vor die Flinte läuft. Da die Feinde genauso wenig wegstecken wie Axel Schulz und obendrein dumm wie Brot sind, artet *Blitzsturm* in eine einzige Schlachterei aus. Gute Momente ergeben sich nur ab und zu durch Zufall. So kommt es vor, dass ein in Brand geschossenes Ölfass eine Kettenreaktion auslöst und Ihnen die Soldaten nur so um die Ohren fliegen – aber auch das gibt es in anderen Spielen dreimal besser. Ganz schlimm: *Blitzsturm* hat einen fiesen Programmfehler, dem Sie absolut hilflos gegenüberstehen: Feinde können im letzten Drittel des Spiels durch Texturen schießen. Wirklich peinlich! Ralph Wollner

Info: www.city-interactive.com

		UNGENÜGEND
PREIS/LEISTUNG	40%	38%
GRAFIK	66%	
SOUND	66%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	51%	EINZELSPIELER

GENRE: Ego-Shooter
HERSTELLER: City Interactive/Dtp
PREIS: Ca. € 20,-
MINDESTENS: 2 GHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, Win2000

Sam & Max Episode 205



Sam und Max besuchen den Teufel. Sie wollen mit ihm um Boscos Seele feilschen.

Eine wild gewordene TV-Show-Moderatorin, ein etwas homosexuell veranlagter Vampir namens Jürgen aus Stuttgart, die riesige, zum Leben erwachte Statue des früheren US-Präsidenten Abraham Lincoln – Hund Sam und Hase Max haben sich schon so ziemlich mit jedem angelegt. Bei der neuen und letzten Episode *What's New, Beelzebub?* der zweiten Staffel legen sich die beiden aber mit einem ganz besonderen Gegner an: mit niemand Geringerem als Luzifer, Satan, dem Antichristen, Mephisto, Beelzebub, Diabolo, dem Sohn der Morgendämmerung, Mammon, Asmodäus, Samiel, dem Leibhaftigen, dem Fürst der Finsternis, sprich: dem Teufel! Dieser hat die Seele von Bosco, dem mit Sam und Max befreundeten Ladenbesitzer mit leichtem Hang zur Paranoia etwas zu früh geholt. Das lässt der freischaffenden Polizei natürlich keine Ruhe, also ab in die Hölle und dort wird ein ernstes Wort mit Luzifer gewechselt. *What's New, Beelzebub?* ist ein gelungener Abschluss der zweiten Staffel, auch wenn die vorherige Episode *Chariots of the Dogs* etwas besser war. Die Rätsel sind etwas leichter als sonst, der Humor ist gewohnt schwarz und schräg. Wie immer also sehr gute Unterhaltung für Abenteurer mit Humor! Dennis Blumenthal

Info: www.telltalegames.com

		SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	83%	84%
GRAFIK	81%	
SOUND	83%	
STEUERUNG	86%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE: Adventure
HERSTELLER: Telltale Games
PREIS: Ca. € 7,-
MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MB RAM, Windows XP

The Golden Horde


Unsere mongolische Armee dringt mithilfe von Rammböcken in die russische Basis ein.

Mongolen sind berüchtigt. Brandschatzen, Frauen schänden und Land erobern – ja, die Hobbys von damals waren fies. Das Spiel *The Golden Horde* versetzt Sie in die Epoche der Erben des Dschingis Khan. Aufseiten der Mongolen, der Kreuzritter oder der Russen kämpfen Sie um die Vorherrschaft in Asien und Europa. Die Missionen gestalten sich dabei oft klassisch: Sie stampfen eine Basis aus dem Boden, bilden Truppen aus und schicken diese – unter der Führung von Helden – in die Schlacht. Um Soldaten früh mit besseren Waffen zu versorgen, sammeln Sie die Ausrüstung gefallener Einheiten ein. Im Kampf fallen die ersten gravierenden Macken ins Auge. Einheiten stehen sich im Weg, in der Masse geht die Übersicht flöten und erfahrene Genreliebhaber vermissen echte strategische Feinheiten. Der Aufbaupart gestaltet sich mit den wenigen Rohstoffen hingegen fast zu simpel. Wie *The Fate of Hellas* wurde der Titel als selbstlaufende Erweiterung zu *Ancient Wars: Sparta* geplant, wurde aber ein Vollpreisprodukt. Aus diesem Grund erwarten den Spieler auch dieselbe mittelmäßige optische Präsentation, eine bescheidene Musikuntermalung und ein ausbaufähiger Mehrspielermodus. Alexander Wenzel

Info: www.jowood.de

PREIS/LEISTUNG	75%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	70%	69%
SOUND	67%	
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	68%	EINZELSPIELER
GENRE		Echtzeitstrategie
HERSTELLER		World Forge/Jowood Productions
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		2,4 GHz, 512 MB RAM, Win2000

Tabaluga: Grünland in Gefahr



PREIS/LEISTUNG	54%	AUSREICHEND
GRAFIK	52%	53%
SOUND	41%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Jump & Run
HERSTELLER		Rocketscience/Atari
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		850 MHz, 256 MB RAM, WinXP

Tabaluga – der Musical-Drache von Zwergwanderwarze Peter Maffay – geht, hüpft, kriecht, schwingt und feuerspuckt sich durch 26 Levels in fünf Abschnitten, um die Welt vor dem fiesen Schneemann Arktos zu retten. Gamepad-unterstützung? Nö, läuft alles nur per Tastatur. Das niedlich-nette Spiel spricht die ganz Kleinen an. Daddler über sieben Jahre finden den Titel dagegen wohl so cool wie ihre Mutter, wenn sie ihnen mit einem angespuckten Tempo im Gesicht rumwischen will. Die animationsschwache Grafik ist zweckmäßig, der Sound inklusive Düdeldi-Musik nervig. Harald Fränkel

Info: www.de.atari.com

Warriors Orochi

Anhänger der Titel *Dynasty Warriors* und *Samurai Warriors* dürfen mal für einen Moment beide Hände aus der Nougatschleuse nehmen und vor Freude klatschen: *Warriors Orochi* vereint 77 Charaktere aus den beiden Prügelspielen. Mit denen kloppen Sie sich durch diverse Levels und legen mehr Typen flach als Paris Hilton. Die altbackene Grafik, die schlecht umgesetzte Steuerung und die stellenweise saublöde künstliche Intelligenz dürfte die meisten Spieler bereits nach ein paar Runden vergrault haben. Schade, hier wäre mehr drin gewesen. Dennis Blumenthal

Info: www.thq.de

PREIS/LEISTUNG	47%	MANGELHAFT
GRAFIK	54%	48%
SOUND	58%	
STEUERUNG	51%	
MEHRSPIELER	50%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Koei/THQ
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,6 GHz, 256 MB RAM, 6 GB HD, WinXP

Ports of Call 2008 Deluxe



PREIS/LEISTUNG	68%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	52%	65%
SOUND	48%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	70%	EINZELSPIELER
GENRE		Sonstige Simulation
HERSTELLER		Astragon
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		2 GHz, 512 MB RAM, 800 MB HD, WinXP

Um Ihnen zu gefallen, braucht ein Spiel nicht zwingend eine tolle Optik oder eine mitreißende Soundkulisse? Dann könnte *Ports of Call 2008 Deluxe* Sie interessieren. In der neuen Version des Klassikers von 1990 dürfen Sie wieder einmal Ihre Fähigkeiten als Kapitän und Leiter eines Schifffahrt-Transportgeschäfts unter Beweis stellen. Sie kaufen Schiffe, verwalten diese, nehmen Aufträge an und führen sie anschließend aus, indem Sie mit Ihrem Kutter über die Weltmeere schiffen – erstmals komplett in 3D. Ganz nett, Genre-Anhänger schauen mal rein. Dennis Blumenthal

Info: www.portsofcall-game.de

Majesty

Der PCA-Humorpreis geht diesen Monat an Koch Media – für *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim*. Der Münchner Software-Hersteller bringt damit nämlich einen Echtzeitstrategietitel aus dem Jahr 2000 neu heraus – unverändert! Die Grafik war damals schon veraltet, heute springt man schockiert einige Meter vom Rechner zurück. Die Steuerung und die Spielmechanik sind dem Alter entsprechend unkomfortabel. Für zehn Euro geht der Kauf für Genre-Anhänger und Nostalgiker eventuell in Ordnung. Dennis Blumenthal

Info: www.koch-media.de

PREIS/LEISTUNG	38%	MANGELHAFT
GRAFIK	25%	42%
SOUND	41%	
STEUERUNG	36%	
MEHRSPIELER	43%	EINZELSPIELER
GENRE		Echtzeitstrategie
HERSTELLER		Cyberlore/Koch Media
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		1 GHz, 32 MB RAM, 400 MB HD, WinXP

Fate of Hellas


»In Tibet gab es einen Zwischenfall mit dem Olympischen Feuer.«

Nach gewonnener Schlacht fackelt unsere spartanische Armee ein feindliches Dorf ab.

Nicht erst seit der vergangenen Fußball-EM hat Griechenland viele Feinde. Schon in der Antike waren die Sandalenträger unbeliebte Nachbarn. Zunächst als Add-on zu *Ancient Wars: Sparta* gedacht, landet der Titel nun als Vollpreisprodukt in den Händlerregalen. Doch was hat sich getan? Sie stampfen für Spartaner oder Makedonier im vertrauten Aufbauverfahren eine Basis aus dem Boden, indem Sie Rohstoffe herankarren. Da der Computerrivale gerne Besuche macht, stellen Sie eine stattliche Armee zusammen. Wenn Sie fleißig Technik erforschen, haben Sie Zugriff auf mehr Einheiten mit mächtigeren Waffen – was nicht zwangsläufig zum Erfolg führt. Die Wegfindung stellt sich als ebenso störrisch heraus wie Kollege Grill bei der Mumps-Impfung. Was schon im Vorgänger lustig war, ist auch noch in *Fate of Hellas* ein schönes Detail: An strategisch günstigen Punkten lohnt sich der Einsatz von Fallen. Feinde begraben Sie so unter Gerölllawinen und sammeln dann deren Waffen ein – nett, aber nicht neu oder gar fordernd. Auch die Grafik erfuhr in den vergangenen Monaten keine sonderlichen Verbesserungen. Lediglich andere Einheiten und neue Texturen erfreuen das Auge – für Fans empfehlenswert. Alexander Wenzel

Info: www.jowood.de

PREIS/LEISTUNG	75%	GUT
GRAFIK	70%	72%
SOUND	73%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	69%	EINZELSPIELER
GENRE		Echtzeitstrategie
HERSTELLER		World Forge/Jowood Productions
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		2,4 GHz, 512 MB RAM, Win2000

CM 2: Zurück in die Werkstatt



Mithilfe von ausgefallenen Instrumenten lösen Sie kniffelige Aufgaben wie diese hier.

In Ausgabe 1/2008 bewerteten wir *Crazy Machines 2* mit sehr guten 83 Prozent Spielspaß. Nun wirft Entwickler Fakt Software die Erweiterung *Zurück in die Werkstatt* auf den Spielemarkt. Das Paket bietet findigen Bastlern sieben zusätzliche Kapitel mit 60 neuen sogenannten Experimenten, die es zu lösen gilt. Dabei fällt auf, dass der Schwierigkeitsgrad von Anfang an sehr hoch ist. Dies erklärt sich mit der Intention des Entwicklers: *Zurück in die Werkstatt* richtet sich an Spieler, die im Hauptspiel *Crazy Machines 2* bereits sämtliche vorgefertigte physikalische Aufgaben gelöst haben und soll ihnen neuen Stoff auf Niveau der letzten Rätsel des Hauptspiels liefern. Anfänger machen's dabei wie Gynäkologen: Sie gucken in die Röhre. *Crazy Machines 2*-Veteranen kennen zudem die Instrumente, die aus anderen Instrumenten kombiniert werden und deshalb vom Spiel als „Gruppe" bezeichnet werden. Auch hier haben Anfänger einen Nachteil, da sie nicht wissen, welche Funktion diese Instrumente erfüllen. So gibt es quasi keine Lernkurve und Anfänger müssen sich erst einmal mit dem Hauptspiel auseinandersetzen. Das trübt den Spielspaß an sich aber nur geringfügig, sonst ist *Zurück in die Werkstatt* eine gelungene Erweiterung! Dennis Blumenthal

Info: www.crazymachines2.de

PREIS/LEISTUNG	84 %	SEHR GUT
GRAFIK	67 %	81 %
SOUND	64 %	
STEUERUNG	85 %	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Sonstige Simulation
HERSTELLER	Fakt Software/Novitas
PREIS	Ca. € 10,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 512 MB RAM, Hauptspiel

18 Wheels of Steel: A. L. H.



Mit einem Tieflader transportieren wir einen Lastwagen zu seinem Bestimmungsort.

Die Fernfahrersimulation *18 Wheels of Steel: American Long Haul* vereint so ziemlich alles, was im Straßenverkehr an unseren Nerven zehrt: doofes Wetter, doofe Polizisten, doofe Werkstattbesuche, doofes Blinken, doofe Ampeln, Sonntagsfahrer – das Spiel ist eine einzige Geduldsprobe und dennoch macht es irgendwie Spaß. Liegt es vielleicht an der Grafik? Wohl eher nicht, sie zeichnet sich eher durch Detailarmut denn durch Qualität aus. Der Wirtschaftspart vielleicht? Ebenso unwahrscheinlich, ist er doch ebenso unübersichtlich wie unhandlich. Auch das fehlende Tutorial trägt nicht unbedingt zur Verbesserung des Gesamteindrucks bei. Vermutlich fesselt uns das Spiel mit seinem gnadenlosen Realitätsgrad: Wer abbiegt, ohne zu blinken, kassiert umgehend einen Strafzettel, wer rote Ampeln überfährt, sowieso. Abblendlicht und Scheibenwischer treiben das Konzept weiter auf die Spitze. Das Sahnehäubchen: Wer zu lange am Steuer sitzt, den übermannt der Sekundenschlaf. Das Kind in uns, das früher schon Lastwagenfahrer werden wollte, grinst zufrieden ob der lang ersehnten Erfahrung und freut sich insgeheim dennoch, dass aus dem Traum von damals nichts geworden ist ... Jürgen Krauß

Info: www.americanlonghaul.com

PREIS/LEISTUNG	60 %	AUSREICHEND
GRAFIK	47 %	56 %
SOUND	53 %	
STEUERUNG	58 %	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Simulation
HERSTELLER	SCS Software/Valusoft
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1,4 GHz, 256 MB Ram, 540 MB HD, WinXP

Lost Empire: Immortals



In dieser Ansicht steuern Sie Ihr immer größer werdendes Weltraumreich.

Stellen Sie sich *Lost Empire: Immortals* einfach wie eine Zwiebel vor. Nein, Sie müssen nicht weinen, wenn Sie das Spiel auspacken – zumindest nicht im Normalfall. *Lost Empire* hat vielmehr unglaublich viele Schichten! Der Rundenstrategie-Titel aus dem Hause Paradox Interactive wirkt auf viele Spieler im ersten Moment wahrscheinlich nicht sehr attraktiv: Zahllose Menüs, veraltete Benutzeroberfläche und unzählige Einstellungsmöglichkeiten prägen das Gesamtbild. Wer sich jedoch die Mühe macht und sich in das Spiel einarbeitet, dem dürften die Vielfalt an Möglichkeiten und die riesigen Karten Freude bereiten – sofern er auf Rundenstrategie steht. Im Klartext heißt das: Sie erobern Sternensystem für Sternensystem, produzieren Einheiten, erkunden die Galaxie, erforschen nebenbei alles Mögliche und regieren dazu noch das von Ihnen erschaffene Reich – all das eben Runde für Runde. Im Grunde läuft alles ab wie bei den Genre-Klassikern *Master of Orion 2* oder auch *Civilization*, nur eben nicht ganz so genial. Hervorzuheben ist der Mehrspielermodus, in dem bis zu zehn Spieler über Internet um die Vormachtstellung streiten dürfen. Rundenstrategen, die Sci-Fi-Szenarien mögen, greifen zu. Dennis Blumenthal

Info: www.paradoxplaza.com

PREIS/LEISTUNG	74 %	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	62 %	66 %
SOUND	51 %	
STEUERUNG	58 %	
MEHRSPIELER	70 %	EINZELSPIELER

GENRE	Rundenstrategie
HERSTELLER	Pollux Gamelabs/Koch Media
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HD, WinXP

A.I.M. 2: Clan Wars



Während wir einen Gegner vernichten, nimmt uns sein Partner aufs Korn.

Die Welt der Mechanoiden hat sich verändert. Viele der alten Clans sind besiegt, nur einige wenige kämpfen um die verbliebenen Ressourcen. Sie sind der erstgeborene Mechanoid der fünften Generation – bestimmt, einen neuen Clan zu gründen und die Herrschaft über die bekannte Welt zu erringen. Alles klar? Nein? Uns ging's genauso. Die Geschichte von *A.I.M. 2: Clan Wars* ist gelinde ausgedrückt etwas undurchsichtig, aber auch zweitrangig: Schließlich wird sie nur mit schnöden Texteinblendungen erzählt. Was wirklich zählt, ist Ballern: Die Mischung aus Action-Rollenspiel und Ego-Shooter lässt Sie mit Ihrem Gleiter auf eine frei befliegbare Spielwelt los. In den Basen verschiedener Parteien nehmen Sie Aufträge an, treiben Handel, kaufen neue Gleiter und Ausrüstung und werben Mitglieder für Ihren Clan. Klingt gut, ist es aber nicht: Die Kämpfe laufen zu chaotisch ab und die Grafik dümpelt wie der Sound irgendwo im Mittelmaß herum. Die phasenweise strunzdumm agierende KI und der knackige Schwierigkeitsgrad drücken ebenfalls auf die Spaßbremse. Als Bonus gibt's *A.I.M.* gratis dazu, aber wollen wir das? Fazit: Die große Spielwelt und die vielen sammelbaren Gegenstände sind Pluspunkte, das war's aber auch. Michael Grill

Info: www.skyriver.ru

PREIS/LEISTUNG	57 %	AUSREICHEND
GRAFIK	61 %	58 %
SOUND	68 %	
STEUERUNG	72 %	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Action
HERSTELLER	Skyriver Studios
PREIS	Ca. € 40,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MB RAM, 2,5 GB HD, WinXP

BUDGET

Abschlusshiebe sind eine blutige und schmerzhafte Angelegenheit – nicht für den Hexer, sondern für seine Gegner.

»Ansteckende Krankheit: sibirischer Bluthusten.«

THE WITCHER

Für Hexsüchtige





VERGLEICH

The Elder Scrolls 4



88%

BESSER



SCHLECHTER

Gothic 3



85%

Keine Hexerei: Das Erstlingswerk von CD Projekt mischt das Genre kräftig auf.

The Witcher steckt Sie in die Haut des hexenden Monster-Killers Geralt. Nachdem Sie im Tutorial die Grundtechniken des Kampfes erlernt haben, geht's auch schon ab zum Geschnetzel. Das Spiel bietet drei Perspektiven: Zum Kämpfen eignet sich lediglich die Über-die-Schulter-Kamera, die aber oft nur wenig Übersicht bietet. Die beiden isometrischen Ansichten zeigen das Geschehen von schräg oben. Alle drei wirken gerade zu Beginn des Abenteuers hakelig. Wie die Kämpfe ist so einiges in *The Witcher* unnötig umständlich, auch das Brauen von Tränken, ohne die Sie unmöglich bestehen. Außerdem bombt Sie das Spiel von Beginn an mit Informationen, Namen und Tipps zu. Da passiert es schon mal, dass man einen wichtigen Hinweis übersieht. Wir raten selbst erfahrenen Spielern, das Handbuch zu lesen!

AUFSTIEGSCHANCEN

Bei Levelaufstiegen erhalten Sie Aufwertungspunkte. Wofür Sie diese verwenden, bleibt Ihnen überlassen: Charakterwerte dürfen Sie ebenso verbessern wie Kampfstile, Waffenarten oder Magie. *The Witcher* bietet eine enorme Menge von Missionen, die sich teilweise über mehrere Akte ziehen. Einfache „Töte zehn Höllenhunde"-Aufträge gibt es ebenso wie Detektivarbeit. Großen Anteil am steigenden Spielspaß hat die tolle Präsentation. Mit der Zeit erfahren Sie immer mehr über Geralt und die Welt, in der er sein blutiges Handwerk verrichtet. Das hilft, sich mit dem Helden zu identifizieren.

ÜBERLEGTES HANDELN

Ein wichtiges Spielmerkmal sind die moralischen Dilemmas im Spiel: Diese beeinflussen die Handlung nachhaltig. Wie das Abenteuer ausgeht und welche der drei Endsequenzen Sie sehen, liegt bei Ihnen. Einen wichtigen Beitrag zum stimmigen Gesamtbild liefert die Grafik: Besonders die Außenlevels sehen phänomenal aus. Ein Augenschmaus sind auch die Charaktere, deren Detailfülle beachtlich ist. Da verschmerzt man auch gelegentliche Grafikfehler oder ungelenk wirkende Animationen. Nicht optimal ist die Sprachausgabe, die vor allem anfangs stimmungstötend wirkt.

Wolfgang Fischer

Info: www.thewitcher.com



MICHAEL GRILL

The Witcher hat zwei Seiten, die sich dem Spieler nacheinander offenbaren. Zuerst bekommen Sie ein schwer zu steuerndes, unübersichtliches, mit Infos überladenes Durchschnittsrollenspiel vorgelegt. Nachdem Sie dem grimmigen Geralt allerdings ein bisschen Zeit geopfert haben und nach und nach ins Spiel reingewachsen sind, präsentiert sich der Titel als blutiges Epos mit toller Handlung, dichter Atmosphäre, jeder Menge Gewalt und noch mehr Brüsten. 19 Euro? Ein Pflichtkauf für Genre-Fans.

The Witcher





PREIS	ca. € 19,-
TERMIN	24. Oktober 2007
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	CD Projekt
VERTRIEB	Atari
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, 8,5 GB HD, 128-MB-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wenn der Hexer nicht gerade mit weiblicher Beute ringt, ist er ein Einzelkämpfer.

TEST IN AUSGABE
1/08

PREIS/LEISTUNG	87%
GRAFIK	87%
SOUND	78%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	–

SEHR GUT
Anspruchsvolles Rollenspielabenteuer mit toller Atmosphäre für erwachsene Spieler.

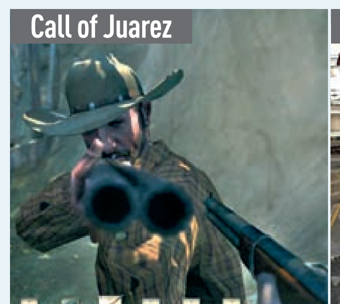


EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TESTINAUSGABE
Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft	80%	€ 15,-	10/06
Cars: Hook International	Rennspiel	THQ	62%	€ 10,-	2/08
C&C 3: Tiberium Wars	Strategie	Electronic Arts	88%	€ 28,-	5/07
Hellgate: London	Rollenspiel	Electronic Arts	81%	€ 25,-	12/07
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ	68%	€ 30,-	3/08
Legend: Hand of God	Rollenspiel	Dtp	71%	€ 20,-	12/07
Penumbra: Black Plague	Action	Paradox	75%	€ 20,-	4/08
Rome: Total War - Gold Edition Enthält *Rome: Total War* und das Add-on *Barbarian Invasion*	Strategie	Sega	80%	€ 10,-	12/05
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Ego-Shooter	THQ	88%	€ 20,-	5/07
The Witcher	Rollenspiel	Atari	86%	€ 19,-	1/08
World in Conflict	Strategie	Vivendi	87%	€ 30,-	10/07
Zoo Tycoon: Complete Collection Enthält *Zoo Tycoon* und die Add-ons *Dinosaur Digs* & *Marine Mania*	Simulation	Ubisoft	65%	€ 10,-	10/03


Call of Juarez


Juiced 2: Hot Import Nights


S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!

Platz 1

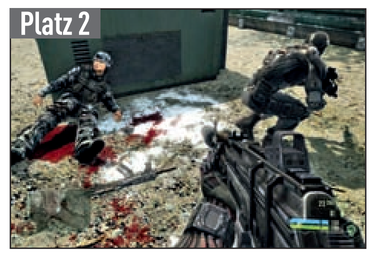

Der Aufstieg des Königreichs geht weiter: *Die Siedler 6* rangiert bei unseren Lesern auf Platz 1.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (14)	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	11/2007	72%	Blue Byte
2	▲ (3)	Crysis	12/2007	92%	Crytek
3	▼ (1)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
4	▲ (8)	The Witcher	1/2008	86%	CD Projekt
5	■ (5)	C&C 3: Tiberium Wars	5/2007	86%	Electronic Arts
6	▲ (NEU)	Frontlines: Fuel of War	3/2008	86%	Kaos Studios
7	▼ (6)	Die Sims 2	10/2004	87%	Maxis
8	▼ (2)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
9	▲ (NEU)	Assassin's Creed	5/2008	86%	Ubisoft Montreal
10	■ (10)	Team Fortress 2	1/2008	89%	Valve
11	■ (11)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	89%	GSC Gameworld
12	▲ (15)	Company of Heroes	11/2006	90%	Relic Entertainment
13	▼ (12)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
14	▼ (13)	Half-Life 2: Episode Two	11/2007	85%	Valve
15	▼ (9)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard

Mörderisch gut!

Kaum ist *Assassin's Creed* auf dem PC erschienen, reiht es sich auch schon in Ihre Top 10 ein. Zu Recht! Die mittelalterliche Mordsimulation mit dem Überkiller Altaïr in der Hauptrolle verwöhnt nicht nur das Auge, sondern bietet auch massig hammerharte Action.

Platz 2


Seit Monaten im Spitzenfeld: Die Grafik-Granate von Crytek wird derzeit am zweitliebsten gespielt.

Hol's dir!


Age of Conan: Hyborian Adventures

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Age of Conan: Hyborian Adv.	Funcom	20. Mai
Alone in the Dark	Eden Games	Mai
A Vampyre Story	Autumn Moon Ent.	Mai
Devil May Cry 4	Capcom	Mai
Flugsim. X: F-16 Fighting F.	Microsoft	25. April
Goin' Downtown	Silver Style	April
Heist	inXile Entertainment	13. Mai
Iron Man	Sega	2. Mai
Mass Effect	Bioware	8. Juni
Müllabfuhr Simulator 2008	Ascaron	30. April
Windchaser	Chimera Entertainment	Mai
Turok	Propaganda Games	Mai

Der blutige Pfad Michael Myers: Nach 17 Jahren in der Psychiatrie lässt er's so richtig krachen.

»Komplizierte Produktion: Kürbiskernöl.«

»Was ist lustiger, als jemanden umzubringen? Jemanden in einer Clown-Maske umzubringen!«

Problemkind: An Halloween dreht Michael durch und schlachtet seine Familie ab. Stiefpapa muss zuerst dran glauben.

DVD Halloween

Erfahrung hin, Ausbildung her: Beim kleinen Michael Myers wäre auch Super-Nanny Katharina Saalfrank überfordert.

HORROR | Bei den Myers hängt der Haussegen mehr als schief: Der Stiefvater ist ein gewalttätiger Choleriker, die Mutter ist mit der Situation hoffnungslos überfordert und der kleine Michael, jüngster Spross der Sippe, verbringt seine Zeit am liebsten damit, kleine Tiere wie Ratten oder Katzen zu töten. Auch der Laie merkt hier sofort, dass mit dem zehnjährigen Balg irgendwas nicht stimmt. Also schickt man Michael zum Psychiater Dr. Loomis, der in dem Jungen das Fleisch gewordene Böse zu erkennen glaubt. Und er soll Recht behalten ...

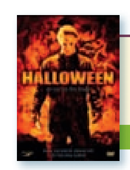
ES GIBT SAURES

Am 31. Oktober, zu Halloween, eskaliert die Situation schließlich: Michael schlitzt dem verhassten Stiefvater die Kehle auf, ersticht seine Schwester und prügelt ihrem Freund mit einem Baseballschläger das Gehirn aus dem Schädel. Happy Halloween! Im Gefängnis tobt sich der kleine Satansbraten noch mit einer Gabel an einer Krankenschwester aus und wird daraufhin auf höchster Sicherheitsstufe von der Außenwelt abgeschottet. 17 Jahre später schafft es der zu einem Zwei-Meter-Monster herangewachsene Michael schließlich auszubrechen und macht sich auf den Weg zu seinem alten Elternhaus, nicht ohne auf dem Weg dorthin ein paar Pechvögel zu Koteletts zu verarbeiten.

ZOMBIE-MASSAKER

Rob Zombie hatte sich mit der Neuverfilmung von John Carpenters Horrorklassiker aus dem Jahr 1978 einiges vorgenommen, am Ende kam ein richtig guter Streifen dabei heraus. Vor allem Michaels Kindheit wird spannend dargestellt. Später drücken allerdings ein paar Längen auf die Spaßbremse. Wer einen absoluten Rob-Zombie-Killer-Streifen wie *The Devil's Rejects* erwartet, wird enttäuscht sein. Für einen unterhaltsamen Horrorabend taugt *Halloween* allemal.

Michael Grill



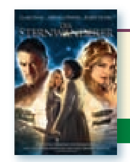
FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	105 Minuten
WERTUNG:	GUT

DVD Der Sternwanderer

Wie schrecklich es werden kann, wenn eine Mauer überschritten wird, wissen wir seit 1989. In *Sternwanderer* ist es allerdings lustig.

KOMÖDIE | Hier passiert nämlich ein Bürger den Schutzwall um seine Heimat ... und landet in einer zauberhaften Märchenwelt. Nicht etwa in Westdeutschland, sondern in einer magischen Paralleldimension. Tristan, so der Name des 18-jährigen Burschen, sucht hier nach einem gefallenen Stern, den er seiner Angebeteten zum Geschenk machen will, um endlich ihre Aufmerksamkeit zu erlangen. Ist aber gar nicht so einfach, entpuppt sich doch der vermeintliche Himmelskörper als eine widerspenstige und streitlustige Frau. Natürlich hält diese nicht besonders viel von der Idee, jemandem als Zeichen der Liebe geschenkt zu werden. Außer Tristans Flamme ist die fiese Hexe Lamia (Michelle Pfeiffer) am gefallenen Stern interessiert: Sie möchte das Herz des Mädchens verspeisen. Und nebenbei – in einer Parallelhandlung – murksen sich Söhne des Königs jener Märchenwelt im Streit um das Thronerbe gegenseitig ab ... Ja, die Geschichte von *Der Sternwanderer* klingt zunächst verwirrend, ist aber unglaublich lustig und spannend – dank hervorragender Besetzung, witziger Situationen und einer Welt, in der alles abseits der Fantasy-Klischees eines *Eragon* oder *Beowulf* spielt. Unser Fazit: ein herrlicher Spaß für alle Altersgruppen. Unbedingt ansehen!

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	128 Minuten
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



»Billiges Plagiat: Bens Hure.«

Die Hexe Lamia (Michelle Pfeiffer) auf der Suche nach dem gefallenen Stern.

Borderland



»Ist immer wieder unterhaltsam, wenn Frauen einen sitzen haben.«

Nach einem Kampf lässt Ed die Stichwunde am Bauch verarzten.



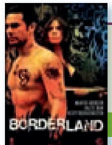
»Jobbt jetzt als Cowboy: Michael Jackson.«

Ein Bösewicht jagt sein Opfer mit Pferd und Lasso.

Ganz schön hart sind nicht nur gewisse Körperteile von Pornodarstellern, sondern auch Teile dieses Films.

HORROR | Wenn gleich am Anfang ein Polizist seine rechte Hand abgesägt und die Augen mit einem Messer herausgeschnitten bekommt, ist klar, dass dieser Streifen nicht für den beschaulichen Familien-DVD-Abend taugt. *Borderland* ist eine Art *Hostel* in Mexiko. Die drei Kumpel Ed, Henry und Phil lassen es auf einem Trip im Grenzland von Nordamerika und Mexiko krachen. Doch die Party mit Rauschmitteln und Sex entwickelt sich zum Albtraum, denn die drei geraten in die Fänge einer Sekte. Ein Überlebenskampf beginnt. Die Macher des Films schaffen eine sehr bedrohliche Grundstimmung und der Betrachter fühlt sich fast durchgehend unwohl. *Borderland* ist gut, aber wohl kein Streifen, den man sich gerne mehrmals ansieht.

Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	95 Minuten
WERTUNG:	GUT



Der Dämon aus *Izo* macht auf seinem Rachefeldzug nicht einmal vor seiner Mutter halt.

»Kann mir mal jemand Beine machen?«

Takashi Miike Collector's Box

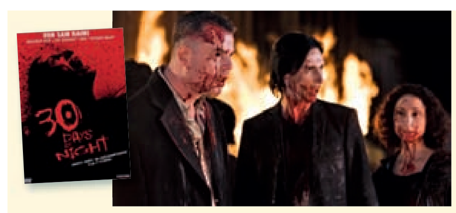
Blut, Muttermilch und Diarrhö sind das Erfolgsrezept der verstörenden Filme von Regisseur Takashi Miike. Wir haben gekostet!

HORROR | Westliche Horrorfilme konzentrieren sich meist auf eines: Lebenssaft, der aus den Körpern hilfloser Opfer quillt, spritzt oder sickert. Selten steckt ein tieferer Sinn dahinter. Wer nach bluttriefenden Filmen mit einer vielschichtigen Handlung sucht, greift zur *Takashi Miike Collector's Box*. Die Sammlung enthält die Streifen *Izo*, *Visitor Q* und *Audition*. Internationale Anerkennung erlangte besonders der zuletzt genannte Film. Dort sucht ein verwitweter Mann einen neue Frau. Die Auserwählte ist jedoch nicht so beziehungstauglich, wie er es gern hätte ... *Visitor Q* dreht sich um eine kaputte Familie, in der sich besonders bizarre Szenen abspielen. Das Glanzlicht der Box ist jedoch *Izo*, in dem ein Krieger als Dämon seine Mörder filetiert und am Schluss sogar Gott persönlich auf die Finger und andere Körperteile klopfen will ... Auch wenn subtiler Horror in Abwechslung mit Tabuthemen wie Nekrophilie und Inzucht nicht jedermanns Sache ist, sollten Fans japanischer Schocker zugreifen.

Alexander Wenzel



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	317 Minuten
WERTUNG:	GUT



DVD 30 Days of Night

Horror | Vampire suchen eine Stadt in Alaska heim, in der einmal im Jahr für 30 Tage keine Sonne scheint. Den blutigen Rest können Sie sich denken. Der Streifen macht auch auf DVD einen guten Eindruck, nicht zuletzt dank des umfangreichen Bonusmaterials, bei dem vor allem die Making-of-Videos herausstechen. (WF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	108 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



DVD Heroes Season 1

Action | Ganz normale Menschen entwickeln plötzlich Superkräfte und stellen damit die Welt auf den Kopf. Die amerikanische TV-Serie *Heroes* erzählt ihre Geschichte: witzig, rasant, spannend, actionreich und mit ein paar echt ekligen Splatter-Szenen garniert. Ein absolutes Muss! (WF)

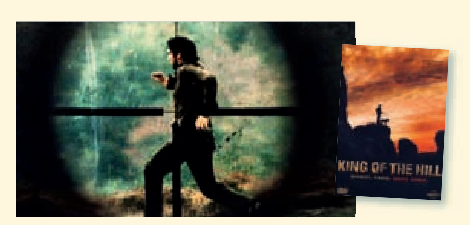
FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 1.000 Minuten
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



DVD Frankensteins Ungeheuer

Horror | Als Baron Frankenstein (Peter Cushing) in seine Heimatstadt zurückkehrt, erfährt er, dass seine gefürchtete Kreatur immer noch am Leben ist ... Die Neuauflage des Horror-Klassikers von 1964 bietet eine verbesserte Bildqualität, eine Bildergalerie, den Original-Trailer und ein 16-seitiges Beiheft. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	83 Minuten
WERTUNG:	GUT

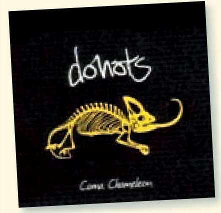


DVD King of the Hill

Thriller | *King of the Hill* schildert den Todeskampf eines jungen Mannes, der sich in der Pampa verirrt und plötzlich von Unbekannten beschossen und gejagt wird. Vor allem zu Beginn überzeugt der Streifen mit Spannung, gegen Ende kämpft der Zuseher aber zeitweise mit Langeweile. (MG)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	85 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Donots



Coma Chameleon | Vier Jahre nach dem durchwachsenen *Got The Noise* feiern die fünf Burschen aus Ibbenbüren ein gelungenes Comeback. So präsentiert die durch das Erfolgsalbum *Pocketrock* aus dem Jahr 2001 bekannt gewordene Band nicht mehr ausschließlich knuddelige Pop-Punk-Lieder: Auf ihrem achten Studioalbum zeigen sich die tätowierten Herren deutlich verspielter und durchdachter als je zuvor. Das ist nicht zu verwechseln mit „erwachsen werden", denn *Coma Chameleon* hat wie alle Donots-Platten einen sehr jugendlichen Charme. (RW)

LABEL	Solitary Man/Indigo
WERTUNG:	GUT

The Crimson Ghosts



Dead eyes can see | 13 unheimlich schöne Lieder direkt aus der kalten Gruft. Deutschlands flotteste Horror-Punk-Band begeistert mit zuckersüßen Harmonien, die einen interessanten Gegensatz zur ruppigen Rhythmusgruppe bilden. Die Kölner meißeln einem die Ohrwürmer dermaßen tief in die Rübe, dass man sich ständig dabei ertappt, wie man einzelne Passagen vor sich hinpfeift. Im Sommer gehen die vier Untoten auf Deutschlandtour – ein Muss für Fans dieses extravaganten Musik-Genres. (RW)

LABEL	Fiend Force Records/Cargo
WERTUNG:	SEHR GUT

Runamok



Freak Business | Feiner deutscher Metal, der wegen des spaßigen Auftretens der fünf versierten Musiker an die gute, alte Bay-Area-Thrash-Zeit von 1990 erinnert. Außerdem haben sich die Ulknudeln ein gewaltiges Stück bei den Rocklegenden von Pantera abgeschnitten, was natürlich alles andere als schlecht ist. So stampft die Doublebass gewaltig nach vorne, während das virtuose Gitarrenspiel der beiden Axt-Männer für einen Nackenbrecher nach dem anderen sorgt. Elf edle Metal-Stücke für echte Männer. Kaufen! (RW)

LABEL	Mausoleum Records/Music Avenue
WERTUNG:	SEHR GUT

Klassiker des Monats:

Suicidal Tendencies

Lights, Camera, Revolution | Die stets schlecht gelaunten Skate-Punker aus Kalifornien mixen flotte Rhythmen mit zappeligen Funk-Einlagen, die 1990 wahre Begeisterungsstürme entfachten. Die zehn Partykracher ihres vierten Albums haben dank der zeitlosen Produktion von Klangtüftler Mark Dodson nichts von ihrem Charme verloren. Ach ja: Die Band gibt es immer noch ... (RW)

LABEL	Epic/ Sony BMG
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Muse



»Gefährlich: Saitensprung.«

Fühlt sich auf großen Bühnen pudelwohl: Matthew Bellamy (Gesang, Gitarre, Klavier) von Muse.

Trotz eigenartigen Gesangstils und komplizierter Arrangements rocken die drei verrückten Briten mittlerweile in ausverkauften Arenen – mit der neuen Live-DVD lösen Sie Ihre persönliche Dauerkarte.

HAARP | Für 18 Euro bekommen Sie eine DVD und CD vom bisher größten Muse-Auftritt am 16. und 17. Juni 2007 im damals nagelneuen Wembley-Stadion in London. Herzstück ist natürlich die DVD, die Sie wegen der sensationellen Bild- und Tonqualität allerdings auf einer großen Glotze samt Surround-System genießen sollten. Viel besser kann man ein Rockkonzert nicht in Szene setzen, die 5.1-Kodierung spielt in einer Liga mit Referenztiteln wie *Nine Inch Nails: Beside You in Time* oder Rammsteins *Völkerball*. Das liegt an der aufwendigen und kostspieligen Produktion, die nicht aus purer Geldmacherei schnell zusammengeferkelt wurde, wie es etwa bei der vor Kurzem erschienenen *Sold Out*-DVD von Volbeat der Fall ist. In *Haarp* sehen Sie eine Band in Bestform, ganz ohne Nachvertonung oder ähnlichen Beschiss. Die 20 druckvoll gespielten Lieder präsentieren einen guten Querschnitt der vier Muse-Alben, wobei etliche Werke live wesentlich rauer rüberkommen als die Studiovarianten. Wer keine tolle Surround-Anlage besitzt oder *Haarp* gemütlich im Auto genießen will, dem bietet die beigelegte CD-Version eine schmackhafte Alternative, welche allerdings drei Songs weniger beinhaltet. Die Special Edition kostet fünf Euro mehr. Dafür bekommen Sie feinen Schnickschnack wie Band-Fotos und Booklet. Ralph Wollner

LABEL	A&E Records/Warner
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Exodus



»Auch für draußen geeignet: Hallenbart.«

Von links: Paul Bostaph (Schlagzeug), Lee Altus (Gitarre), Rob Dukes (Gebrüll), Jack Gibson (Bass) und Gary Holt (Gitarre).

LABEL	Nuclear Blast
WERTUNG:	SEHR GUT



Manche Bands sind wie manch guter Wein: Je älter sie werden, desto besser munden sie.

THE ATROCITY EXHIBITION (EXHIBITION A) | Die Urgesteine des Thrash-Metal gibt es bereits seit 1982. Exodus gegründet haben Gary Holt, Tim Hunting und ein gewisser Kirk Hammett, der aber ein Jahr später den Gitarrenposten bei einer bis dato völlig unbekannten Sauftruppe namens Metallica besetzte. Obwohl Gary Holt der traurige Rest der Originalbesetzung ist, klingt Exodus genauso kompromisslos und derb wie zu seinen Anfangszeiten. Nur die moderne Produktion erinnert an die Gegenwart. Die neun Werke gehören zum Besten, was die Kalifornier je gemacht haben – darauf sollten wir anstoßen! Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „More Than A Man" von The New Black, finden Sie auf unserer DVD.



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Horror-Punk?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.



Viking: Battle for Asgard



Jetzt geht's los: Die Massenschlachten gehören zu den am schönsten inszenierten Szenen des Spiels.



»Sterben aus: Schwertschlucker.«

Ähnlich wie in *God of War* drücken Sie bei Kämpfen bestimmte Tastenkombinationen, um die Gegner zu schlagen.

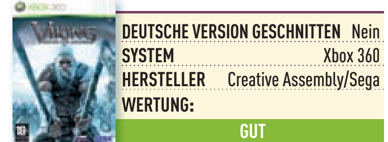


»Doofes Spiel: über die Klinge springen.«

Zwei Klingen schneiden besser als eine: Der blonde Held Skarin (links) wartet auf seinen Gegner.

Wikinger haben vor nichts Angst. Das weiß jeder *Asterix*-Kenner. Nur die BPjM hätte den Wilden die Suppe fast versalzen.

ACTION | Da fliegt ein Kopf, da fällt ein Arm – das Wikingerleben war offenbar rau. Nachdem die Bundesprüfstelle *Viking* nicht indizieren wollte, veröffentlicht Sega das Spiel ungeschnitten auf dem deutschen Markt. Als Käufer bekommen Sie jede Menge Kämpfe für Ihr Geld. Die Gegner greifen Sie auch in großen Horden an, sodass es ratsam ist, in den Levels Gefangene zu befreien, die Ihnen im Kampf beistehen. An die hektische Kamera gewöhnen Sie sich mit der Zeit, die unglaublich nervig gesetzten Speicherpunkte zwingen Sie jedoch bis zum Schluss zu voller Konzentration. An die nordische Mythologie halten sich die Entwickler zwar so genau wie eine Zeitung mit den vier Buchstaben an Fakten, doch da oft großbusige Frauen auftauchen, sehen wir mal über diesen Punkt hinweg. So befrieden Sie eine Insel nach der anderen, erledigen Missionen, kaufen Tränke und rüsten sich für die finale Schlacht. Cool! Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Creative Assembly/Sega
WERTUNG:	GUT

Bully: Die Ehrenrunde



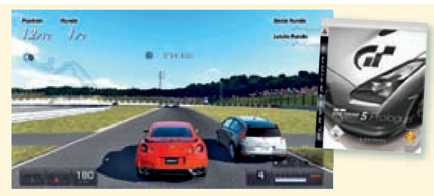
»Harry Potter hätte seltener zu McDonald's gehen sollen.«

Jimmy holt sich bei einem Mitschüler einen neuen Auftrag.

Sich einmal an den Trotteln in der Schule rächen. Wäre das nicht schön? Na, dann mal los, Sie können es in diesem Spiel!

ACTION-ADVENTURE | Falls Ihnen *Bully* bekannt vorkommen sollte, hat das seinen Grund. Auf der Playstation 2 erschien es unter dem dämlichen Titel *Canis Canem Edit* bereits vor anderthalb Jahren. Wie von Rockstar durch die *GTA*-Reihe gewohnt, deckelt Ihr Held durch eine recht frei begehbare Welt und erledigt Aufgaben. Das Wort Aufgaben dürfen Sie hier sogar wörtlich nehmen, denn *Bully* spielt an einer Schule – der Bullworth Academy. Sie schlüpfen in die Schuhe des minderjährigen Raufbolds Jimmy, setzieren in Bio Tauben oder lösen in Mathe Gleichungen. Die erweiterte 360-Fassung ist die 40 Euro allemal wert, die das Spiel in den meisten Läden kostet. Joachim Hesse

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Mad Doc/Rockstar Vancouver/Take 2
WERTUNG:	SEHR GUT



Gran Turismo 5: Prologue

Rennspiel | Wunderschöne Autos rasen über noch schöner gestaltete Strecken. Das *Gran Turismo*-Konzept greift auch hier, sorgt aber nicht für grenzenlosen Fahrspaß. Warum? Weil die Jagd nach Bestzeiten und einer Garage voller schöner Autos gewaltige Längen aufweist und nicht durchgehend motiviert. (WF)

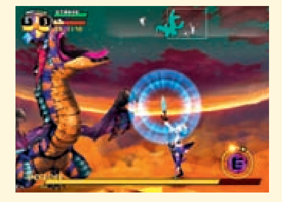
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	Polyphony Digital/Sony
WERTUNG:	SEHR GUT

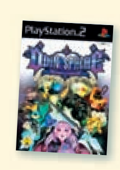
Bust-A-Move DS



Geschicklichkeit | Das auch unter dem Namen *Puzzle Bobble* bekannte Spielprinzip ist alt, aber gut: Blasen an anderen Blasen gleicher Farbe platzen lassen. Mit dem Stylus steuert sich der Spaß erfrischend gut und weil das Spiel nur 20 Euro kostet, wollten wir es uns nicht nehmen lassen, Sie auf dieses Schnäppchen hinzuweisen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Happy Happening/THQ
WERTUNG:	GUT

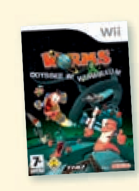


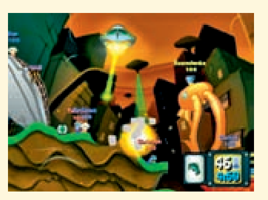


Odin Sphere

Rollenspiel | Wie Monica Bellucci sieht dieses Werk verteufelt gut aus. Erst recht, wenn man bedenkt, dass es auf der alten PS2 läuft. In 2D zieht der Spieler los, um Fantasy-Unholde und Bossgegner zu plätten. Dass Sie dauernd durch die gleichen Levels latschen, verzeihen wir großzügig. Kaufen! (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Vanillaware/Ubisoft
WERTUNG:	GUT





Worms: Odyssee im Wurmraum

Action | Wer bei Würmern im Weltraum an exhibitionistische Astronauten denkt, ist ein Ferkel und liegt meilenweit daneben. Vielmehr tingeln in *Worms* eine Handvoll Wirbellose durchs All und ziehen auf dem Nachhauseweg eine Spur der Verwüstung hinter sich her. Trotz technischer Schwächen: gutes Spiel. (JK)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo Wii
HERSTELLER	Team 17/THQ
WERTUNG:	GUT



Eine Jaguar-Sammlung: Oben links finden sich die wenigen Jaguar-CD-Spiele, unten rechts einige erst im Nachhinein veröffentlichte Prototypen.

Foto: Joachim Hesse

DAS KÄTZCHEN

Atari Jaguar

AUF DVD VIDEO

Atari – dieser Name prägte eine Spieler-Generation. Atari öffnete neue Wege der Freizeitgestaltung. Der Jaguar war dennoch ein Flop.

Auch wenn der kommerzielle Erfolg ausblieb und sich die Geschichte der Jaguar-Konsole liest wie ein Drama mit dem Titel „Was eine Konsole alles falsch machen kann", sorgte das Gerät für einige schöne Spielstunden und jede Menge Kuriositäten. Der Name Jaguar verspricht zunächst ordentlich Dampf unter der Haube, den Tiger im Tank quasi. Falls die Spielstation diesen Vorgaben tatsächlich entsprach, hat sie es gut verborgen.

ZAHNLOSER TIGER

Anfang der 90er-Jahre wankte der einstige Spielegigant Atari. Die Megaerfolge des Automatenhits *Pong* und der 8-Bit-Spielkonsole Atari VCS bedeckte bereits eine meterdicke Staubschicht, der Heimcomputer Atari ST hatte den Zweikampf gegen Konkurrent Commodore Amiga verloren und den Game-Boy-Rivalen Lynx wollte niemand kaufen, weil der Farb-Bildschirm an den Batterien saugte wie ein hungriges Kalb am Euter der Mutter. Kurzum: Die Kriegskassen waren leer und guter Rat teuer. Doch Atari holte zum letzten Schlag gegen Nintendo & Co. aus. Ende 1993 veröffentlichte der Konzern sein angebliches „64 Bit"-Wunderwerk Jaguar. „Angebliches" deshalb, weil im Grunde bis auf den Grafik-Chip fast alle Komponenten des Systems mit deutlich weniger Pferdestärken am Start waren. Trotz dieser Haarspaltereien präsentierte sich der Jaguar als bis dato leistungsstärkste Spielkonsole am Markt. Genutzt hat das nichts. Jeder wartete bereits auf das neue Gerät von Nintendo und die CD-Maschinen von Sega und Sony; nur wenige Programmierer machten sich die Mühe, die komplexe Multiprozessor-Architektur des Jaguar zu entschlüsseln. So dümpelte der Softwarenachschub großteils mit 16-Bit-Umsetzungen wie dem Basketballspiel *NBA Jam Tournament* oder dem Jump & Run *Flashback* vor sich hin. Für Amiga-, Super-Nintendo- und Mega-Drive-Inhaber fehlten daher Kaufanreize in Form von exklusiven, guten Spielen, den Spieleherstellern fehlten die Käufer. In Deutschland kostete das Gerät zudem stolze 598 Mark (rund 306 Euro). Immerhin lag als Modul das 3D-Action-Werk *Cybermorph* bei. Für einige Spiele existieren übrigens bedruckte Plastikfolien, die die Tastaturblöcke der globigen Joypads bedecken, um die Spielfunktion leichter zugänglich zu machen. Nur wenige Titel wie zwei von id-Software entwickelte und hierzulande geächtete Ego-Shooter, die Lizenz-Ballerei *Alien vs Predator* oder die Automaten-Action *Tempest 2000* erregten die Aufmerksamkeit der Spieler. Sicher, es war nett, mit den Buggys aus *Atari Karts* über die Pisten zu sausen, aber den *Super Mario Kart*-Besitzer juckte das wenig. In seiner Verzweiflung veröffentlichte Atari noch ein labbrig verarbeitetes, externes CD-ROM-Laufwerk, das sich oben auf den Modulschacht stecken lässt. Diverse ebenfalls angekündigte Spielereien wie ein Virtual-Reality-Helm erschienen nicht mehr oder nur in minimaler Auflage. Am Ende verramschten die Quelle-Läden den Jaguar mit drei Spielen für 99 Mark.

WEITER SO!

Atari fusionierte im Juli 1996 mit Festplattenhersteller JTS und stoppte alle noch laufenden Projekte. Später erwarb Spielzeugfabrikant Hasbro den Namen und die Patente von Atari. Am 14. Mai 1999 überließ Hasbro die Jaguar-Technik der Öffentlichkeit zur freien Verfügung. So kam es, dass einige Spiele wie *Battlesphere* oder *Protector* doch noch fertiggestellt und Hobby-Entwicklungen wie das 2D-Ballerspiel *Gorf* möglich wurden. Nur auf *Native*, einen vielversprechender Horizontal-Shooter aus Deutschland, warten Jaguar-Anhänger noch heute. Joachim Hesse

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

Name	Jaguar
Hersteller	Atari
Herkunftsland	Vereinigte Staaten von Amerika
Erschienen	1993
Veröffentlichte Spiele	Rund 80
Erstes Spiel	Cybermorph
Hauptprozessor und Takt	Motorola MC68000; 13,3 MHz
Auflösung	680 x 450
Farben	16,7 Millionen

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

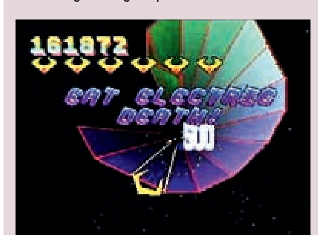
www.atariage.com	Raritätswertungen, Forum (Englisch)
www.planet-atari.de	Tests, Forum und Neuigkeiten
http://jaysmith2000.ipbhost.com	Forum (Englisch)

Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die besten! Wir haben Vorschläge für Sie parat.

1 Tempest 2000

ACTION | Mit dem Zusatz „2000" erschienen Neuauflagen einiger Spielhallenklassiker auf dem Jaguar. Richtig gut war davon nur *Tempest 2000* von Jeff Minter. Der Brite kombinierte geschickt psychedelische Farbenspiele mit basslastiger Technomusik. Sie bewegen Ihre Spielfigur auf einer Linie und erwehren sich der Gegner. Das simple Ballerprinzip fand schnell Freunde. Auf DVD wartet ein Video zum Spiel auf Sie.



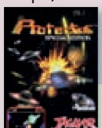


HERSTELLER Llamasoft
ERSCHEINUNGSJAHR 1994

2 Protector Special Edition

ACTION | Nachdem das Horizontalballerspiel *Defender 2000* eher mau ausgefallen war, veröffentlichte der Atari-Liebhaber Carl Forhan einfach einen dreisten, aber deutlich besser spielbaren Klon. Sie schützen am Boden wuselnde Bewohner vor diversen Alien-Attacken, Bosskämpfe eingeschlossen! Simpel, aber absolut fordernd! Die drei Jahre später erschienene Special Edition enthält Extras wie neue Landschaften.



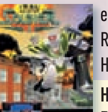


HERSTELLER Bethesda/Songbird
ERSCHEINUNGSJAHR 2002

3 Iron Soldier 2

SIMULATION | Das Spiel des Ostwestfalen Marc Rosocha erschien sowohl als limitiertes Modul als auch auf CD-ROM. Der Spieler rüstet einen Kampfroboter vor jeder Mission mit Waffenschnickschnack aus und stapft los, die Feinde zu zermalmen. Wie die Zeit vergeht: Die träge 3D-Polygonwelt sah damals tatsächlich gut aus. Für die Playstation 1 kam sogar noch ein Nachfolger mit tollen Rendersequenzen in den Handel.



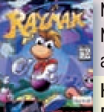


HERSTELLER Eclipse
ERSCHEINUNGSJAHR 1997

4 Rayman

JUMP & RUN | Seine Wurzeln hat Ubisofts Knuddelzwerg tatsächlich auf dem Jaguar. Zunächst als exklusives Maskottchen für die Atari-Konsole geplant, hüpfte sich das gliederlose Wesen spätestens mit Teil 2 in die Herzen aller Computerspieler. Auf dem Jaguar beeindruckte die kolossale Grafik im Positiven und der kolossale Schwierigkeitsgrad im Negativen. Von *Rayman*-Papa Michel Ancel stammt übrigens auch *Beyond Good & Evil*.



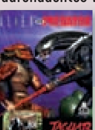


HERSTELLER Ubisoft
ERSCHEINUNGSJAHR 1995

5 Alien vs Predator

EGO-SHOOTER | An dieser Gruselballerei schieden sich die Geister. Die eine Hälfte lobte die dichte Atmosphäre, die andere verfluchte Matsch-Texturen, zufällig platzierte Gegner und fehlende Maussteuerung. Wer sich auf das Spiel als Marine, Alien oder Predator einlässt, bekommt aber in jedem Fall ein durchdachtes Werk vor die Flinte. Übrigens: Nicht mit dem ähnlich betitelten und indizierten PC-Spiel verwechseln!





HERSTELLER Rebellion
ERSCHEINUNGSJAHR 1994

6 Val d'Isère: Skiing and Snowboarding

SPORT | Wintersport muss nicht unter der Bettdecke stattfinden, Sie dürfen auch vor dem Fernseher die Piste durchpflügen. Die Abfahrtsrennen auf Skiern und Snowboard in *Val d'Isère* fordern wegen der hohen Spielgeschwindigkeit jederzeit volle Aufmerksamkeit. Nur die Übersicht leidet mitunter. Einer der unbekannteren Exklusiv-Titel für den Jaguar und eines der wenigen guten Winter-Rennspiele überhaupt.



HERSTELLER Virtual Studios
ERSCHEINUNGSJAHR 1994

7 Battlesphere Gold

SIMULATION | Das Schwerste am Spiel dürfte sein, eines aufzutreiben: Die Weltraum-Simulation erschien in Mini-Auflage im Eigenvertrieb des Entwicklers. Eigentlich schade, denn der komplexe Spielablauf gefällt nicht nur *Elite*-Anhängern. Im Mehrspieler-Modus lassen sich sogar mehrere Konsolen vernetzen. Bei *Battlesphere Gold* handelt es sich um eine überarbeitete Version, der noch einige Extras beilagen.

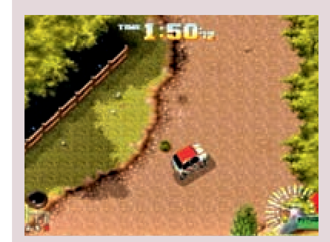


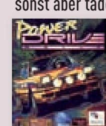


HERSTELLER 4Play/Scatologic
ERSCHEINUNGSJAHR 2002

8 Power Drive Rally

RENNSPIEL | Heute sind Autorennen mit Vogelperspektive aus der Mode gekommen, in den 90ern ließ sich damit jedoch noch Geld verdienen. Obwohl in der Jaguar-Fassung eine zusätzliche Beifahrerstimme vor Kurven warnt, lässt die 16-Bit-Umsetzung nicht die Hardware-Muskeln spielen, präsentierte sich sonst aber tadellos. Mit einem Fiat brettert der Spieler über gut gestaltete Geländestrecken und stellt sich Bonusmissionen.

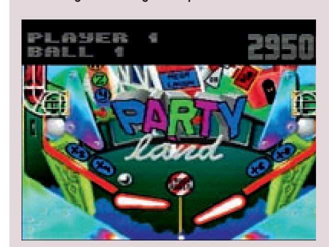


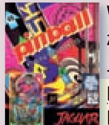


HERSTELLER Rage Software
ERSCHEINUNGSJAHR 1995

9 Pinball Fantasies

FLIPPER | Der Nachfolger von *Pinball Dreams* glänzt mit guter Spielbarkeit. Zwar flutscht es nicht auf allen vier Flippertischen gleich gut, doch im Großen und Ganzen gibt es wenig zu meckern. Die bunte Grafik erscheint zweckmäßig, die Physik der Kugeln simuliert das Spiel sehr gut. Besonders nett: die Stereo-Soundeffekte. Kein Vergleich zur Vollgurke *Ruiner Pinball*, dem zweiten Flipperspektakel am Jaguar.



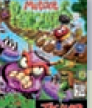


HERSTELLER Spider Soft
ERSCHEINUNGSJAHR 1995

10 Attack of the Mutant Penguins

ACTION-STRATEGIE | Durch ein Fernsehsignal auf die Erde gelockt, trachten als Pinguine getarnte Außerirdische nach der Weltherrschaft. Dieser herrliche Unfug zieht sich durch das gesamte Spiel. Sie lösen kleine Puzzles, verteilen Fallen in den Levels und sorgen dafür, dass keine bösen Pinguine die Waage des Schicksals erreichen. In der Hektik verliert man zwar ab und an die Übersicht, aber das verzeihen wir dem Spiel.





HERSTELLER Sunrise Games
ERSCHEINUNGSJAHR 1996

Einige Bilder verwenden wir mit freundlicher Genehmigung von Atari Age.

»Hat ordentlich geladen: Karlsson vom Dach.«

Ein Kampfhelikopter setzt einige Feinde ab. Sie verbessern Ihre Chancen, wenn Sie diese beim Aussteigen aufs Korn nehmen.

CRYSIS

Kurz und schmerzvoll

***Lost Island 2* füttert Einzelspieler und wird Episode für Episode veröffentlicht. Level 1 steht schon vor der Tür.**

LOST ISLAND 2 | Es ist eigentlich wie immer: Ein einfacher, unwissender Soldat soll einen Vorfall aufklären und aus dem angedachten Spaziergang wird ein Schlachtfest. Auch in der kommenden *Crysis*-Erweiterung *Lost Island 2* bekommen Sie einen solchen angeblichen Standardeinsatz serviert. Sie sollen ein verschwundenes US-amerikanisches Forscherteam auf einer angeblich unbewohnten Pazifikinsel suchen.

RAKETENABTRIEB

Noch während Sie mit drei weiteren Marines im Landeanflug auf das Eiland sind, wird Ihre Mühle von einer Rakete getroffen und schmiert ab. Die Insel ist bewohnt: Wenn Sie nach dem Absturz wieder auf die Beine kommen, dauert es nicht lange und Koreaner empfangen Sie mit blauen Bohnen. Als vermeintlich einziger Überlebender ballern Sie sich auf der Suche nach dem Forscherteam über die Insel und entdecken liebevoll gestaltete Nebenschauplätze wie verlassene Stützpunkte (in denen Sie etwa PCs hacken dürfen), ausgebrannte Panzer, ja sogar einen Kutter – mitten im Wald.

HÖR MAL, WER DA SPRICHT

Als Sie einen Störsender ausschalten, stolpert Ihnen einer Ihrer vermissten Rettungstrupp-Kameraden in die Arme, er schließt sich Ihnen natürlich an. Vires, so der Name des Marines, wird von Martin Sabel gesprochen, der deutschen Stimme von *Crysis*-Held Nomad. Vorläufiges Fazit: Präsentation, Soundtrack und Action sind bereits auf hohem Niveau, auch Intro und Zwischensequenzen rocken. Der eingängige Soundtrack, den das elfköpfige Team von Cry Productions selbst produziert, haut ebenfalls rein. Die komplette Geschichte soll später für mindestens zwei bis drei Stunden Spielspaß sorgen. Sie wollen sich selbst eine Meinung bilden? Cry Productions veröffentlichte bereits eine Demo. Marc Brehme

Info: www.cry-p.spielefreakz.com



»Fährt nur im Weltraum: All-Rad.«

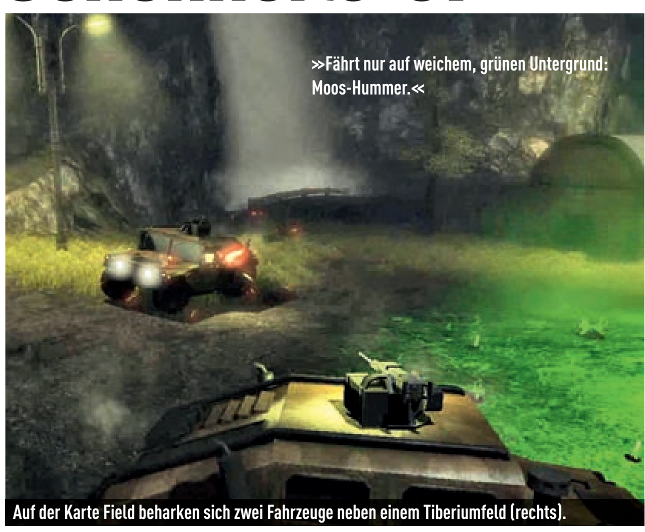
Nachdem Sie den PC in einer Berghütte gehackt haben, erwarten Sie draußen hartnäckige Feinde.



Diese beiden Koreaner wollten den Spieler durch einen Sturmangriff aus der Tür überraschen.

UNREAL TOURNAMENT 3

Schönheits-OP



Auf der Karte Field beharken sich zwei Fahrzeuge neben einem Tiberiumfeld (rechts).

Bereits 2002 fesselte der Mehrspielerteil von *C&C: Renegade* die Spieler. Bald soll er auch noch blendend aussehen.

RENEGADE X | Die Komplettkonvertierung *Renegade X* (früher *Renegade 2007*) packt den *Command & Conquer*-Shooter *Renegade* ins *UT 3*-Gewand. Die Mehrspieler-Mod, in der Sie die Basis des Gegners zerstören und Ihre beschützen müssen, macht große Fortschritte. Im März veröffentlichte das Team ein Video, in dem bereits altbekannte Einheiten wie der Humvee und das APC der GDI-Truppen sowie der Nod-Tarnpanzer und Nod-Soldaten in Action zu sehen sind. Wann kommt's? Weiß noch keiner. Marc Brehme

Info: www.renegade-x.com

Der Held wandert auf der Suche nach Gegnern mit gezogener Waffe durch eine US-Stadt.



QUAKE 4

Kinder-Wahnsinn

Um fiese Terroristen auszuschalten und seine entführte Tochter zu befreien, greift ein US-Bürger zur Waffe.

ZERO BARRIER | Nachdem Ihre Tochter von Terroristen entführt wurde, schnappen Sie – als US-Bürger und Vater – sich ganz im Stil der Schwarzenegger-Filme eine fette Wumme. Zu allem Überfluss ist ein gefürchteter Krimineller aus dem Gefängnis ausgebrochen, der es auf Sie abgesehen hat. *Zero Barrier* krempelt *Quake 4* komplett um. Nicht nur, dass Sie in der heutigen Zeit gegen die Feinde zu Felde ziehen, das Mod-Team entwickelte auch ein System, bei dem Sie die Konsequenzen Ihrer Aktionen direkt miterleben. Wie das im Spiel aussieht, wollen die Modder erst zu einem späteren Zeitpunkt verraten. Erscheinungstermin: noch offen. Andreas Bertits

Info: www.zerobarrierproject.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Project Reality 0.75	1180 MB	www.realitymod.com		SEHR GUT
CALL OF DUTY 4				
Frontlines 2.1	3 MB	www.mods.hajas.org/cod4_frontlines.htm	114	SEHR GUT
Map-Pack	415 MB	www.callofduty.com		SEHR GUT
COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS				
Europe In Ruins 0.3.8	3 MB	www.europeinruins.com		SEHR GUT
CRYSIS				
Cryhunter	32 MB	www.crymod.com	113	BEFRIEDIGEND
No Name Island - Episode 1	44 MB	www.cry-p.spielefreakz.com	112	SEHR GUT
CIVILIZATION 4				
Dragonia 2	270 MB	www.europeinruins.com	114	SEHR GUT
DAWN OF WAR				
No Limit Mod 1.2.0	1 MB	www.moddb.com/mods/10531/no-limit-mod		GUT
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION				
Back to Hellfire	154 MB	http://dom.planetdiablo.gamespy.com/bthellfire	114	SEHR GUT
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS				
Wheels of War 0.1a	172 MB	www.wheelsofwar.co.uk		GUT
GOTHIC 3				
Questpaket 2.0	3 MB	http://forum.jowood.de/showthread.php?t=151650	113	SEHR GUT
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS				
Great Theft Auto 1.1	2 MB	http://greattheftcar.cat3illa.com		GUT
HALF-LIFE				
Flat-Life 1.0	12 MB	www.punbb-hosting.com/forums/hl2d		SEHR GUT
Solo Operations	11 MB	http://solooperations.moddb.com		BEFRIEDIGEND
HALF-LIFE 2				
Ballmen	15 MB	www.bmenmod.com		SEHR GUT
Blind Monk's Society	78 MB	www.moddb.com/mods/10764/blind-monks-society		GUT
City 17 4.0 Beta 2	121 MB	www.moddb.com/mods/6411/city-17	113	GUT
D.I.P.R.I.P. Demo 1.0	203 MB	www.diprip.com	115	GUT
Dystopia 1.1	10 MB	www.dystopia-game.com		HERAUSRAGEND
Fistful Of Frags 1.3d	249 MB	www.fistful-of-frags.com		SEHR GUT
International Online Soccer	100 MB	www.iosoccer.com		SEHR GUT
Massaker Beta 1	59 MB	www.gamekitchen.nl		GUT
HOMEWORLD 2				
Gameplay Enhanced 1.1	1 MB	www.geocities.com/Area51/Quadrant/3864/homeworld.htm		GUT
Homeworld 2 Complex 6.7	93 MB	www.homeworld2complex.com		SEHR GUT
Unified Hiigaran Fleet	92 MB	http://chris80502.gigacities.net		GUT
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE				
HER Airborne 2.3	1 MB	www.her.hajas.org		GUT
QUAKE 4				
Q4Run 0.3.7	13 MB	http://q4run.thetobi.eu		GUT
RISE OF NATIONS				
Leaders and Cities	1 MB	www.freewebs.com/leadersandcities		GUT
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL				
Invasion Mod	261 MB	www.stalker-game.com		SEHR GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Logan's Mod	37 MB	www.moddb.com/mods/10786/logans-mod		BEFRIEDIGEND
TWO WORLDS				
Tainted Blood	37 MB	www.moddb.com/mods/10786/logans-mod/	113	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Tactical Ops: Crossfire 1.81	48 MB	www.to-crossfire.net	113	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 3				
Offizielles Map-Pack	159 MB	www.unrealtournament3.com	114	SEHR GUT
Welcome to Wilshire Heigts	183 MB	www.moddb.com/mods/10243/welcome-to-wilshire-heights	116	GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Ark Inventory	1 MB	www.buffed.de	114	SEHR GUT

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

In einem Fluss im Dschungel kommt es zu einem hitzigen Gefecht mit Nordkoreanern. Während der Spieler einen Gegner an der Kehle packt, versucht ein weiterer Feind, ihn auszuschalten.



EXKLUSIV! CRYSIS

Packendes Erlebnis

AUF DVD
VIDEO

Wir präsentieren Ihnen ein spannendes Abenteuer für *Crysis*, in dem Sie eine unbekannte Insel erkunden.

NONAME ISLAND: EPISODE 1 | Haben Sie sich schon mal gefragt, was der Held aus *Crysis* vor seinem Einsatz im Spiel getrieben hat? Nein, literweise Alkohol und leichte Mädchen spielen dabei keine Rolle. Nomad war mit einer anderen Aufgabe beschäftigt. Und zwar sollte er hinter das Geheimnis einer unbekannten Insel kommen – passenderweise Noname Island getauft.

SCHIFFE VERSENKEN

Zu Beginn unserer Exklusiv-Mod von Cry Productions befindet sich der Protagonist an Bord eines U-Boots. Als Feinde dieses versenken, bleibt ihm nur die Flucht durch das brennende Wrack mit anschließendem Tauchgang. Glücklicherweise kommt er unversehrt auf der Insel an. Nun lautet die Aufgabe, seine Teamkollegen zu finden. Da es auf dem Eiland aber nur so vor Nordkoreanern wimmelt, warten heiße Gefechte auf ihn. Das Leveldesign beeindruckt dabei mit intelligent platzierten Orten und fantastischer Optik. Erreichen Sie kurz nach Ihrer Ankunft auf Noname Island den Wasserfall, klappt Ihnen sicherlich die Kinnlade herunter, als hätten Sie Heidi Klum nackt unter Ihrer Dusche erwischt. Im zweiten Abschnitt der dreiteiligen ersten Episode der Mod erfreuen Sie sich an passenden Überstrahleffekten, dichtem Dschungel und zum Planschen einladenden Flüssen. Achten Sie aber darauf, dass sich das Abenteuer nur in der Detailstufe „High" vernünftig spielen lässt, da sonst die HDR-Effekte zu stark sind. Wenn Sie in der Konsole den Wert „r_sunshafts" auf „1" setzen, sehen die Sonnenstrahlen noch strahlender aus.

DAS HAT SPANNUNG

An spannenden Momenten mangelt es der Mod nicht: Als wir etwa im Dschungel durch einen Fluss wateten, fielen plötzlich Gegner über uns her und im Wasser entbrannte eine hitzige, packende Schlacht! Solche genialen Augenblicke erleben Sie während des nur etwa einstündigen Einsatzes öfter. Daher können wir es kaum erwarten, bis Episode 2 endlich auf unseren Festplatten landet! Andreas Bertits

Info: www.cry-p.spielefreakz.com

Crysis: Noname Island: Episode 1

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis v1.2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	44,1
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Nomad erledigt einen Feind, der hinter einem Felsen in Deckung gegangen war.

Ein Nordkoreaner springt Nomad aus einem Busch entgegen und feuert sofort los.



Diese neue Questreihe, die in Mora Sul beginnt, glänzt mit schicken Grafikeffekten wie diesem gleißenden Leuchten.

GOTHIC 3

Vollbeschäftigung

Es gibt viel zu tun. Mit dem *Questpaket 2.0* bekommt der namenlose Held viele neue Aufträge.

QUESTPAKET 2.0 | *Gothic 3* war nach der Veröffentlichung in etwa so fehlerfrei wie der Kommunismus. Doch Fans arbeiteten fleißig an Patches und hauten jetzt sogar Erweiterungen für das Rollenspiel raus – ganz ohne Mod-Programme! So erblickte Ende Februar das *Questpaket 2.0* von Humanforce das Licht der digitalen Welt.

VOLLE AUFTRAGSBÜCHER

Damit halten mehr als 60 neue Aufträge in der Spielwelt Myrtana Einzug. Kleine und große Aufgaben bis zu Questreihen sorgen für so viel Wind im Rollenspiel-Epos wie ein Döner im Dickdarm. Allerdings nur, wenn Sie den Community-Patch 1.6 installiert haben, denn dieser ist Voraussetzung für das umfangreiche Paket, das zahlreiche neue Gegenstände und Dialoge ins Spiel integriert. Blöd: Alte Spielstände funktionieren nicht. Sie müssen ein neues Spiel beginnen, um in den Genuss der neuen Aufgaben zu kommen.

DEINE EIGENEN ERFAHRUNGEN

Neben den frischen Aufträgen des Questpakets erwarten Sie eine Missionsreihe in Mora Sul und weitere kleine Jobs. Außerdem überarbeitete der Modder die Katana-Questreihe und baute eine mit Aufträgen aufgebrezelte Version von Lichtwichts Druidenmod ein. Und es gibt eine Umverteilung der Erfahrungspunkte zu bestaunen. 22.500 wurden bestehenden Aufträgen entzogen und auf das Questpaket verteilt. Dabei schichtete der Modder aber nur jeweils maximal 100 Zähler pro Aufgabe um. Dass das Questpaket in der aktuellen Version auf unserer DVD noch unvertont ist, soll sich bald ändern. Es wird bereits an der Sprachausgabe der mehr als 2.300 Dialogzeilen geschuftet. Marc Brehme

Info: http://forum.jowood.de/showthread.php?t=151650

Gothic 3: Questpaket 2.0

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Gothic 3 v1.6
GRÖSSE IN MEGABYTE:	3,2
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Manchmal gehen sogar dem Helden selbst die Aufträge auf die Nerven. Hier soll er zehn tanzende Fleischwanzen für Bandaro besorgen.

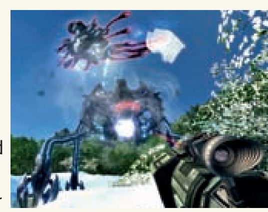


Neuer Dialog mit einem alten Kämpfer. Heute hat er andere Sorgen, denn Rocko hantiert gerade mit Schaufel und Knüppel.

LIES MICH!

Cryhunter

Crysis | An seiner ersten Einzelspielerkarte hat unser Leser Danny Seltrecht sechs Wochen lang mit Crytecs Sandbox-2-Editor geschraubt. *Cryhunter* ist nach seinen Aussagen ein „reines Ballervergnügen". Stimmt. Sie kämpfen sich über eine Insel mit einer koreanischen Übermacht und müssen sich am Ende einem fiesen außerirdischen Hunter stellen (Bild). Und während der Autor an *Cryhunter 2* arbeitet, laden Sie die Mod (32 Megabyte) bei uns runter. Zack, zack! (MB)



Info: www.pcaction.de/?article_id=638330 BEFRIEDIGEND

Tainted Blood

Two Worlds | Das Add-on *Tainted Blood* für das Rollenspiel *Two Worlds* kostet Besitzer des Hauptspiels keinen Cent und steht ab Ende April zum Download (1,1 Gigabyte) auf der Webseite www.2-worlds.com bereit. Es peppt das Spiel um fünf frische Mehrspielergebiete, 35 neue Aufträge, ein weiteres Handelszentrum und verschiedene Kampfarenen auf. Das Service Pack 1.6 für *Two Worlds*, mit dem die Entwickler unter anderem die Spielbalance und Grafik verbessern, ist bereits erhältlich. (MB)

Info: www.2-worlds.com SEHR GUT

TO: Crossfire Patch 1.81

Unreal Tournament 2004 | In *Tactical Ops: Crossfire* kloppen sich Terroristen und Spezialeinheiten bei Bombenanschlägen oder Geiselnahmen. Wenn Ihr Team die jeweilige Runde gewinnt, gibt es zusätzliche Kohle für Waffenkäufe. Das Entwicklerteam will „das Spiel nach und nach aus dem Beta-Stadium führen." Mit dem Patch 1.81 (48 Megabyte) bügelten die Macher nochmals Programmfehler aus und feilten an der Waffenbalance, „um ein besseres Spielgefühl zu erhalten." (MB)



Info: www.to-crossfire.net SEHR GUT

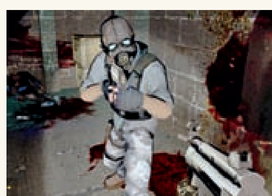
AUF AB 18 DVD Gratis-Shooter

Kabus 22: Demolition Day | Bei dieser Ballerei stehen Sie als Soldat Demir an einer Kanone und beschützen Ihre Freundin Ebru vor fiesen Monstern. Sie schießen, was das Zeug hält, sammeln Boni ein und schauen, dass die Schnitte am Leben bleibt. Das Leckerli für zwischendurch steht exklusiv für Abonnenten unserer Ab-18-Ausgabe bereit und soll Appetit auf den großen Bruder *Kabus 22* (Test in PCA 4/08) machen. (MB)

Info: www.kabus22.de GUT

City 17

Half-Life 2 | In City 17 steppt der Bär. Das wissen Sie bereits aus dem Hauptspiel *Half-Life 2*. Doch die Rückkehr in die von den außerirdischen Combine überrannte Stadt treibt Ihnen mit Sicherheit den Schweiß zwischen die Ritze. Schwerer haben Sie Valves Shooter kaum erlebt. Zombies, die so viele Schläge aushalten wie Paparazzi von genervten Promis erhalten, oder das kaum mehr sichtbare Fadenkreuz erschweren das Überleben in der virtuellen Stadt. Haben Sie Lust zur Selbstgeißelung, spielen Sie die Mod doch mal an. (AB)



Info: www.moddb.com/mods/6411/city-17 GUT

LIES MICH!

AUF DVD Clever & Smart: A Movie Adventure

Vollversion | In unserer Heft-Vollversion *Clever & Smart: A Movie Adventure* bereisen die beiden grenzdebilen Agenten rund 100 Jahre Kinogeschichte und springen von einer Filmhandlung in die nächste. Das Adventure bietet sogar einen Mehrspieler-Modus. Die Macher des verrückten Rätselspaßes arbeiten zurzeit übrigens am Comic-Adventure *The Abbey* (Vorschau auf Seite 68). (MB)



Info: www.cleverundsmart-game.de SEHR GUT

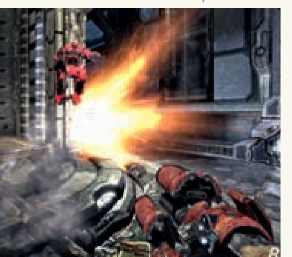
AUF DVD Back to Hellfire

Diablo 2: Lord of Destruction | Kehren Sie in die alten Gebiete aus *Diablo* Teil 1 zurück und erleben Sie ein extraschweres Abenteuer, das die Atmosphäre des Vorgängers mit den Spielelementen aus *Diablo 2* mischt. Achtung: Voraussetzung ist *Diablo 2* plus Add-on *Lord of Destruction* in der Version 1.10. (AB)

Info: http://dom.planetdiablo.gamespy.com/bthellfire SEHR GUT

AUF DVD Offizielles Map-Pack

Unreal Tournament 3 | Entwickler und Vertriebsfirma des genialen Mehrspieler-Shooters brachten Ende März ein Bonuspack mit drei weiteren offiziellen Karten unter die Leute. Morbias ist die Deathmatch-Arena, mit der vor Jahren alles begann, perfekt geeignet für alle Schlachten – angefangen vom Duell in kleiner Runde bis zum chaotischen Free-for-All. Der *UT*-Klassiker Facing Worlds war besonders bei Scharfschützen sehr beliebt und kehrt nun im neuen Gewand zurück. Die dritte Karte Searchlight ist eine neue, komplexe Capture-the-Flag-Arena, die sich bestens für Gefechte auf Hausdächern im Freien und für Häuserkämpfe eignet. (MB)



Info: www.unrealtournament3.com SEHR GUT

Dragonia 2

Civilization 4 | In der Fantasy-Welt Dragonia herrscht Krieg. Übernehmen Sie die Führung über eine von 25 Zivilisationen und schicken Sie Ihren Kommandanten in zahlreiche Rundenkämpfe. Das Fantasy-Szenario mit vielen Zaubersprüchen und aus dem Genre bekannten Monstern wie Orks und Drachen fesselt tagelang. (AB)

Info: http://diabolicstudios.net/DragoniaIIMain.aspx SEHR GUT

AUF DVD Ark Inventory

World of Warcraft | Mit *Ark Inventory* hat die verzweifelte Suche nach Gegenständen in Ihrem vollgestopften Inventar ein Ende. Ihre Taschen werden zu einem einzigen Behältnis zusammengefasst und Sie dürfen einzelne Gegenstände oder Gegenstandsgruppen bestimmten Abschnitten wie Rüstungsteilen, Quest-Gegenständen und weiteren Ordnungstypen zuteilen. (MB)



Info: www.buffed.de SEHR GUT



Dieser grimmige Terrorist steht auf der Karte *Subharbor* buchstäblich im Regen.

»Ah, ich sehe, du hast heute wieder Ver-Mumm-Sekt getrunken.«

CALL OF DUTY 4

Verdienter Elfer

Unser dickes Kartenpaket kredenzt Ihnen elf neue Spielwiesen für heiße Mehrspielergefechte.

MAP-PACK | Nicht nur der packende Einzelspieler-Modus treibt Shooter-Fans bei *Call of Duty 4: Modern Warfare* ein Leuchten in die Augen. Auch gegen andere Mitspieler anzutreten, macht viel Laune. Wenn Sie die dem Hauptspiel beiliegenden Spielwiesen inzwischen auswendig kennen, dann starten Sie die zehn Karten, die wir in einem Map-Pack zusammengeschnürt haben.

KARTENPARTY

Die Karte *Desert Ghost Town* von Bruce Clayton versetzt Sie in eine abgelegene Wüstenstadt, wo Sie sich in Tunneln und zwischen Häusern heiße Schlachten liefern. Andrew Heeps *Doomed* lässt Sie in einer winterlichen Stadt gegen die Feinde antreten. Einen Hügel nehmen Sie in Tony Kramers *Hill Assault* ein. In einer hübschen, kleinen, russischen Stadt toben Sie sich bei Steve Griffiths *Matroska* aus. Stehen Sie auf heiße Straßenschlachten? Dann stürzen Sie sich in die Karten *RVS_Streets_Day* und *RVS_Streets_Night* von Paul Brenner. Bei *Sharqi Peninsula Day* und der Nachtvariante *Sharqi Peninsula Night* von Yohan Riou erfreuen Sie sich in einem kleinen Dorf an der opulenten Optik. In *Subharbor* von Brian Longest ballern Sie sich nachts im Regen durch einen wunderschönen Hafen. Testen Sie Ihr taktisches Geschick in einem Lagerhaus der Karte *Warehouse* von Mathias Andersson. Zu guter Letzt ziehen Sie in *Fruville* von Paul Jones in den virtuellen Krieg.

DU WILLST MEHR?

Aus reiner Herzensgüte packten wir außerdem den Mod *Frontlines* von Freddy Hajas mit auf die DVD, mit dem Sie sich an den beiden neuen Spielmodi Commander und Battlefront erfreuen. Lesen Sie sich zur Installation der Karten und des Mods unbedingt die Readme-Dateien auf der DVD durch! Andreas Bertits

Info: www.callofduty.com

Call of Duty 4: Map-Pack & Frontlines-Mod

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Call of Duty 4 v1.4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	418
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Werden im Kriech eingesetzt: beinamputierte US-Marines.«

Zwei Spieler bekämpfen sich auf der Karte *Hill Assault*.



Auf der Karte *Matroska* feuert ein Terrorist von einem Lkw herab.

GLEST

Die Partei der Magic wehrt sich mit Drachen und beschworenen Dämonen gegen einen Angriff der Tech, die von der rechten Bildseite mit Schwertkämpfern und Bogenschützen einfallen.

Technik gegen Magie. Schwertkämpfer gegen Kampfmagier. Dieses Echtzeitstrategiespiel ist eine geniale Gratis-Alternative zu *Warcraft* & Co.

Sie mögen die *Warcraft*- und *Siedler*-Reihe? Dann legen wir Ihnen mit diesem Artikel das fantastische *Glest* ans Herz. Denn das kostenlose 3D-Echtzeitstrategiespiel schlägt spielerisch in die gleiche Kerbe wie seine berühmten Vorbilder. Sie wählen eine der zwei Fraktionen und verkloppen einen Computergegner, der die andere Partei führt. Die Techniker (Tech), die mit Schwertkämpfern, Bogenschützen und mechanischen Gerätschaften wie Katapulten in die Schlacht ziehen, haben es auf die Magier (Magic) abgesehen. Diese friedlichen Zauberer schürfen nach Gold und bauen Steine und Holz ab. Damit stampfen Sie etwa eine Bücherei und einen magischen Schrein aus dem Pixelboden und wehren sich mit beschworenen Kreaturen gegen die kriegerischen Tech. Bis es zu den Schlachten kommt, müssen Sie aber zunächst Rohstoffe ab- und Ihren Stützpunkt ausbauen, denn anfangs scheuchen Sie nur ein paar einzelne Bauern und Soldaten umher. Neu in Version 3 ist der Mehrspielermodus für Netzwerk- und Internetpartien. Aber Vorsicht: Das Spiel frisst lahme Rechner zum Frühstück. Ein 2-Gigahertz-Prozessor und eine halbwegs aktuelle Grafikkarte sind Pflicht – entgegen den offiziellen Mindestanforderungen. Marc Brehme

Info: www.glest.org

Glest

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	2 GHz, 128 MB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	160
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

RATMANIA



Um Ihrer Ratte das Überleben in den Labyrinthen von *Ratmania* zu sichern, setzen Sie Spezialfähigkeiten ein, die auf den Zifferntasten 1 bis 5 liegen.

Ratten ohne Ende. Gegen die Viecher in *Ratmania* hilft aber nicht mal der Kammerjäger, denn sie sind mit Technik-Schnickschnack aufgemotzt.

Von wegen „Studenten feiern ständig Partys und pennen bis mittags"! Einige Burschen der Fachhochschule Salzburg haben sich auf den Hosenboden gesetzt und mal ein witziges Spiel programmiert. Im Denkspiel-Jump&Run-Mix *Ratmania* dirigieren Sie Ratten durch Labyrinthe. Allerdings handelt sich dabei nicht um den gemeinen Nager, der bei manchen Zeitgenossen aus dem Klo krabbelt, sondern um Viecher, die von zwei verrückten Wissenschaftlern mit mikroelektronischen Gerätschaften aufgerüstet wurden. Diese stammen aus geheimnisvollen Artefakten, die ein Forscher 1973 auf den Falklandinseln aus dem Vulkandreck wühlte. Auf gut Deutsch: Die irren Professoren stopften den Ratten ein paar Mikrochips und Kabel unter den Pelz und statteten sie so mit Superkräften aus. Sie steuern die Nager nun im Spiel durch mehrere Experimente und erproben ihre Superfähigkeiten, die Sie mit den Tasten 1 bis 5 aktivieren. So können die Säuger etwa für einige Sekunden besonders schnell flitzen, sich mit einem Regenschirm von großen Höhen abseilen, mit Sprungschuhen hoch gelegene Areale erklimmen oder sogar schrumpfen. Zwischendurch gibt es aufwendige Realfilmszenen zu bewundern. Marc Brehme

Info: www.ratmania.at.tf

Ratmania

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	2,2 GHz, 512 MB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	117
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

HALF-LIFE 2

Oh, mein Schrott!



Bei einem zerstörten Tanklaster feuert einer der Spieler eine Rakete ab.

Auf dieser Karte treffen zwei Spieler bei einer Farm aufeinander. Ein Gefecht entbrennt.

Autos sind Waffen! Das gilt nicht nur für die Formel 1, sondern auch für diese postapokalyptischen Schlachten.

D.I.P.R.I.P. | Geben Sie es zu, wenn Sie jemand in der Kurve schneidet oder auf der Autobahn rechts überholt, würden Sie gerne mal eine Bordkanone ausfahren und den Kerl jagen. Da dies in der Realität verboten ist, machen Sie es doch einfach am PC. Die *Half-Life 2*-Mod *D.I.P.R.I.P.* (*Die in Pain Rest in Peace*) versetzt Sie in die postapokalyptische Zukunft. Hinter dem Steuer von drei abgedrehten Karren heizen Sie über drei Karten und machen den Mitspielern den Garaus. Dazu nutzen Sie Maschinengewehre und Raketen. Da es sich allerdings um eine Demo handelt, finden Sie noch nicht alle Wummen, Fahrzeuge und Gebiete der finalen Version. In dem fertigen Mod soll es etwa möglich sein, Gegner mittels einer Eiskanone einzufrieren. Doch auch die bereits enthaltenen Waffen lassen Ihnen ordentlich Spielraum, um die Feinde zu eliminieren. Optisch macht *D.I.P.R.I.P.* einen gelungenen Eindruck. Vor allem die Fahrzege strotzen nur so vor Details. Auch die Explosionen machen einiges her. Probleme gibt es dagegen mit der Steuerung. Das Fahrzeug lenkt sich, als würde ein Einarmiger fahren. Ständig hängen Sie an irgendwelchen Mauern oder Bäumen, nur um mühsam wieder davon wegzumanövrieren. Dies nutzen die Gegner natürlich gleich aus und ballern Sie ins Nirwana. Haben Sie Lust auf schnelle Autoschlachten mit einer aktuellen Optik? Dann ziehen Sie sich die eine oder andere Runde *D.I.P.R.I.P.* rein. Andreas Bertits

Info: www.diprip.com

Half-Life 2: D.I.P.R.I.P. Demo

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	202
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT


Als Alternative zur Standardsicht von oben können Sie auch in die Ego-Perspektive schalten.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Da ist was faul

Ballern Sie in diesem Einzelspielermod aus der Vogelperspektive lästige Zombies über den Haufen.

WELCOME TO WILSHIRE HEIGHTS | Wenn Ihr Bus über einen Zombie rumpelt, ist etwas faul. Damit meinen wir nicht den Zombie. Untote fielen über die Kleinstadt Wilshire Heights her und terrorisieren die Einwohner. Sie ballern sich in der Vogelperspektive durch Park, Einkaufszentrum, Highschool und Jahrmarkt, um der Brut Herr zu werden. Außerdem sammeln Sie Waffen und Bonusgegenstände. Um Einwohner zu retten, berühren Sie sie mit Ihrer Spielfigur. Marc Brehme

Info: moddb.com/mods/10243/welcome-to-wilshire-heights

Unreal Tournament 2004: Welcome to Wilshire Heights

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	UT 2004 v.3369
GRÖSSE IN MEGABYTE:	183
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT

AHOI, BROWSE!



Der Held befindet sich auf dem Weg, um fliegende Wichte zu bekämpfen.

Legend Online

Erleben Sie online spannende Abenteuer und werden Sie zum größten Helden in der Fantasy-Welt Aris.

Sie haben den Dämonen in Master Creatings Action-Rollenspiel *Legend* den Garaus gemacht? Dann stürzen Sie sich jetzt in ein neues Abenteuer. Unter www.legend.de finden Sie ein Browserspiel, bei dem Sie online gegen die Heerscharen des Bösen oder andere Mitspieler antreten. Sie erstellen einen Charakter, verbessern diesen mit Geld, kaufen Ausrüstung beim Händler, arbeiten oder erleben ein Abenteuer. Fünf Missionen können Sie pro Tag kostenlos absolvieren. Für weitere müssen Sie Blutsteine bezahlen, die Sie für echtes Geld kaufen. Abenteuer geben Erfahrungspunkte und Geld. Wenn Sie gegen andere Spieler kämpfen und gewinnen, erhalten Sie zusätzlich Ehre und steigen so in der Ruhmeshalle auf. *Legend Online* kostet Zeit, da Reisen zum Missionszielort lange dauern, macht aber ungemein süchtig. Andreas Bertits

NEVERWINTER NIGHTS 2

Spiel, Schatz und Sieg


»Beim Streit um die Kinder war die Echs-Frau deutlich im Vorteil.«

Im Joyous Keep kämpft der Held Seite an Seite mit einem guten Drachen gegen böse Magier.


»Leicht zu erkennen: Neider.«

Ein finsterer Kommandant der Zentharim versperrt der Abenteuergruppe den Weg.



Erleben Sie das bisher beste *Neverwinter Nights 2*-Modul und begeben Sie sich auf eine gefährliche Schatzsuche.

HARP & CHRYSANTHEMUM | Dass wir Ihnen gerne mal ein gutes Abenteuer zum Rollenspiel *Neverwinter Nights 2* servieren, wissen Sie ja schon. Doch dieses Mal haben wir uns besonders ins Zeug gelegt und präsentieren *Harp & Chrysanthemum*. Dieses Modul von Zachary Holbrook heimste auf *Neverwinter Nights*-Webseiten Höchstwertungen ein und wird als das bisher beste Abenteuer für Obsidian Entertainments Titel gehandelt. Wir haben uns davon überzeugt, dass dem tatsächlich so ist. Die interessanten Charaktere stehen denen des Hauptspiels in fast nichts nach und auch die Geschichte zieht Sie sofort in ihren Bann. Als Abenteurer erreichen Sie mit Ihrem Kumpel Vroman Horner das Dörfchen Drawn Swords. Hier sollten Sie auf Vromans Bruder Manfred treffen, um gemeinsam mit ihm die Gegend nach Schätzen abzugrasen. Doch es kommt natürlich anders. Als ein hübscher, weiblicher Paladin Kunde von Manfreds Tod bringt, heißt es natürlich: Rache nehmen! Doch schon bald merken Sie, dass irgendjemand oder irgendetwas hinter Ihnen her ist. Handelt es sich dabei um die hinterhältigen Zentharim, die in der Nähe eine Basis errichtet haben, oder vielleicht doch um etwas viel Böseres? In rund acht bis zwölf Stunden kommen Sie dem Geheimnis auf die Spur. Sie besuchen abwechslungsreiche Orte und treffen auf hartnäckige Gegner. Auch einige Rätsel sind zu lösen. Die Aufmachung des Moduls, die Erzählweise der Geschichte und der Spannungsbogen suchen dabei ihresgleichen unter den *Neverwinter Nights 2*-Modulen. Um das gelungene Abenteuer zu genießen, sollten Sie allerdings der englischen Sprache mächtig sein und das Add-on *Mask of the Betrayer* Ihr Eigen nennen. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, entführt Sie *Harp & Chrysanthemum* in eine spannende Geschichte, die Sie packen wird. Andreas Bertits

Info: http://mmoonsea.blogspot.com

Neverwinter Nights 2: Harp & Chrysanthemum

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	NWN 2 + Add-on v.1.11
GRÖSSE IN MEGABYTE:	111
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Nie wieder Realitätsverlust

Die Fan-Erweiterung bringt viel Neues ins Spiel und will damit vor allem den Realismus-Grad erhöhen.

INVASION MOD | Dieser Mod ändert weder die Geschichte von *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* noch dessen Missionen, sondern nimmt zahlreiche spielerische Änderungen vor, die vordergründig ein Spielerlebnis näher an der Realität bieten sollen. So ist es nur logisch, dass verwundete Monster jetzt humpeln, realitätsnah bluten und starke Kreaturen dem Spieler auch kräftemäßig überlegen sind. Wenn Sie Kohldampf schieben, dürfen Sie die erlegten Viecher sogar verspeisen. Packen Sie aber vorher den Geigerzähler aus, denn Mutanten können durchaus verstrahlt sein. Horror-Altmeister Hitchcock würde sich freuen: Krähen fliegen tiefer und lassen sich vom Himmel putzen. Grafik-Fetischisten ergötzen sich nicht nur an realistischeren Texturen für Monster, Nichtspielercharaktere, Waffen, Fahrzeuge und sehr viel mehr Blut, sondern auch an einem jetzt korrekten Sonnenlauf von Osten über Süden nach Westen, der dann schicke Sonnenaufgänge und Dämmerung auf den Monitor zaubert. Außerdem gibt es nun prächtige Gewitter, die so kräftig blitzen wie Paparazzi beim Ablichten einer besoffenen Britney Spears. Nichtspielercharaktere (NPCs) nehmen ihre Umwelt realitätsnaher wahr als bisher. Das bedeutet, sie hören gut, sehen aber bei Nacht endlich ebenso wenig wie Sie selbst. Die Typen können bluten und sogar verbluten und schmeißen nun auch Granaten. Die umfangreichen Änderungen betreffen auch Ihren Spielcharakter. Sie können jetzt etwas weniger tragen, schreien wie ein angestochenes Schwein, wenn Sie richtig verletzt sind, bluten stärker und haben mehr Hunger. Außerdem zielen Sie in der Hocke genauer als im Stehen – auf Gegner, nicht in Pissoirs! Weiterhin tauschte Modder Atomium Waffen aus, schraubte an Artefakten, Nahrungsmitteln, der Schlaffunktion und, und, und. Die komplette Liste der Änderungen ist länger als die Genitalien der Redaktion, und das will was heißen! Nachzulesen ist die Litanei im Liesmich-Dokument der Mod-Archivdatei. Marc Brehme

Info: www.stalker-game.com

S.T.A.L.K.E.R.: Invasion Mod

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	S.T.A.L.K.E.R. 1.004 deutsch
GRÖSSE IN MEGABYTE:	261
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Feindliche Stalker verwickeln den Spieler an dieser brennenden Tonne in eine wilde Schießerei.


Dieser Mutant hat Sie erwischt. Deshalb können Sie nun die neuen Treffereffekte bewundern.

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling. Egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlosen Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
SPIELE UND MODS	
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Alles	www.demonews.de
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Bioshock	www.bio-shock.de
Command & Conquer: Tiberum Wars	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.counter-strike.net
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de
F.E.A.R.	www.justfear.de
Far Cry	www.worldoffarcry.de
FIFA	www.fifastadt.de

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
SPIELE UND MODS	
GTA-Serie	www.gtamods.de
Half-Life	www.hlportal.de
Max Payne 2	www.mpzone.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow Six	www.rainbowsix.org
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
The Witcher	www.the-witcher.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

GAMER DREAM 600



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8600GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	669	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	689	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	759	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	749	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	769	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1329	€

669,€

GAMER DREAM 700



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

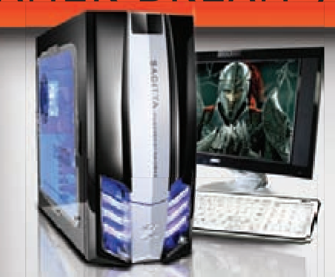
FARBAUSWAHL



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	809	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	829	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	889	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	879	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	909	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1479	€

809,€

GAMER DREAM 750



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

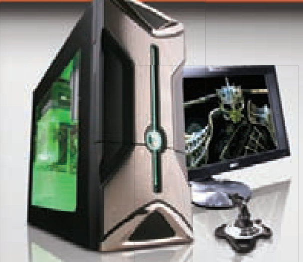
FARBAUSWAHL



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	929	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	939	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1029	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1019	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1049	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1599	€

929,€

GAMER DREAM 800



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion III Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	979	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	999	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1089	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1079	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1099	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1649	€

979,€

GAMER DREAM 850



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GTX 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick

FARBAUSWAHL

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	1089	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1099	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1169	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1159	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1189	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1759	€

1089,€

GAMER DREAM 900



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Smilodon Gaming Gehause
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GX2 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	1359	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1379	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1439	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1429	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1459	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2029	€

1359,€

0800-7979-795

SPIELETIPPS

Clever & Smart: A Movie Adventure

AUF DVD VOLL-VERSION

Mal wieder haben unsere Experten ein paar Tipps, die das ulkige Abenteuer um einiges leichter machen.

1. Führen Sie jeden Dialog mit BEIDEN Charakteren. Oft kommt es vor, dass nur einer der zwei mit dem Gesprächspartner klarkommt.

2. Das Gleiche gilt für Objekte. Verwenden Sie die Objekte mit Clever UND Smart, denn manchmal kann nur einer der beiden mit dem Gegenstand richtig umgehen.

3. Während sich einer der beiden mit einer Person unterhält, kann der andere unbemerkt Sachen stehlen.

4. Wenn Sie ein Rätsel gelöst haben, müssen Sie die Gegend verlassen und danach wieder neu betreten. Erst jetzt sind etwaige Änderungen in Kraft getreten.

5. Die **Horrorwelt** finden Sie im Motel, unten links an der Treppe.

6. Die **Westernstadt** finden Sie in der Straße oberhalb der Bank.

7. Den **Ägypten-Raum** finden Sie im Museum. Er befindet sich oberhalb der Treppe, links hinter der Brüstung.

8. Um in die **Pyramide** zu kommen, müssen Sie siebenmal den Stein rechts davon benutzen.

Frontlines: Fuel of War

Hossa, liebe Leser – heute wird es mal wieder Zeit, eine **Verknüpfung** mit einem **Startparameter** anzulegen. Wir erlauben uns an dieser Stelle, Ihre Erinnerung ein wenig aufzufrischen:

Legen Sie eine **Verknüpfung** zum gewünschten Spiel auf Ihrem **Desktop** an. Per Klick auf die rechte Maustaste gelangen Sie in ein Menü: Wählen Sie hier den Punkt **Eigenschaften**. Ergänzen Sie die **Startzeile** mit **–devmode** und speichern Sie ab. Starten Sie nun das Spiel über die Verknüpfung. Jetzt können Sie während des Spiels mithilfe der **^-Zirkumflex-Taste** die Konsole öffnen und folgenden Cheat eingeben:

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit

Hier noch die Codes für die beiden Bonus-Levels:

Klicken Sie sich vom **Hauptmenü** in den Unterpunkt **Extras**. Geben Sie unter **Bonus-Content** die unten angegebenen Cheats ein.

Cheat	Wirkung
sp-street	Stadt-Level freischalten
sp-village	Dorf-Level freischalten

Blitzkrieg 2

AUF DVD VOLL-VERSION

Drücken Sie während des Spiels die **^-Zirkumflex-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie zuerst **password Barbarossa** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Das wiederholen Sie auch, **wenn Sie eine Mission weiterspringen.** Achten Sie auf die **genaue Schreibweise.**

Cheat	Wirkung
@win(0)	Mission sofort gewinnen
@god(0,1)	Unverwundbarkeit einschalten
@god(0,0)	Unverwundbarkeit ausschalten
@god(0,2)	Unverwundbarkeit einschalten. Jeder Treffer tötet.
@changeWarFog(0)	Karte aufdecken
@changeWarFog(1)	Nebel des Krieges wieder einschalten

War Leaders: Clash of Nations

Drücken Sie die folgenden Tastenkombinationen während des Spiels und ergötzen Sie sich an der famosen Wirkung.

Alt + M-Taste:
Sie heimsen massig Geld ein.

Alt + O:
Das Öl fließt in Strömen.

Crysis

Wenn Sie ein wenig in der **Ini-Datei** herumhacken, geht der schwierige Ego-Shooter gleich viel leichter von der Hand. Öffnen Sie hierzu die Datei **diff_easy.cfg** mit einem Editor. Sie finden sie normalerweise unter **C:\Programme\Crysis\Game\Config\diff_easy.cfg.** Ändern Sie die Zeilen wie angegeben ab.

Änderung der Ini-Datei	Wirkung
g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0	Kein Energieverlust für Gesundheit, Energie und Anzug
g_suitRecoilEnergyCost = 0	Anzug hat unendlich Energie
g_suitSpeedEnergyConsumption = 110	Kein Energieverbrauch beim Sprinten
g_suitSpeedMult = 2.85	Flotteres Laufen
g_suitArmorHealthValue = 900.0	Optimale Panzerung
g_playerHealthValue = 900.0	Optimale Gesundheit
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0	Sofortige Regeneration des Anzugs
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0	Erholen trotz Sprinten
g_playerSuitHealthRegenTime = 0	Sofortige Regeneration der Gesundheit
g_difficultyLevel = x	Schwierigkeitsgrade festlegen (x=1 bis 4)
g_godMode=1	Unverwundbarkeit

Imperium Romanum

Geben Sie die **Cheats** einfach während des **laufenden Spiels** ein.

Cheat	Wirkung
Chfreebuild	Umsonst bauen
chstartfire	Feuer bricht aus
chstopfire	Feuer löschen
chnofire	Brände deaktivieren
chstartplague	Pest bricht aus
chnoplague	Pest vertreiben
chcureall	Alle heilen
chgivemeall	Sie erhalten 1.000 Einheiten aller Rohstoffe.
chnofood	Sie bekommen Nahrung.
chnomaterials	Gratis-Material
chwin	Spiel gewinnen
challhistory	Zeitlinie freischalten
chstartbarbarian	Barbaren-Angriff
chnobarbarian	Barbaren sind friedlich
chstopbarbarian	Barbaren-Angriff stoppen
chnocrime	Kriminalität ausschalten
chstartriot	Aufstand
chstopriot	Aufstand stoppen
chnomorale	Moral deaktivieren
chnoriots	Aufstände ausschalten

Terrorist Takedown 2

Betätigen Sie während des Spiels die **T-Taste**, um das **Chat-Fenster** zu öffnen. Hier geben Sie die Cheats ein und bestätigen sie mit der **Eingabetaste.**

Cheat	Wirkung
God	Jede Menge Bonusleben
Ammo	Volle Munition

Timeshift

Wir wissen zwar selbst nicht, was der folgende Trick bewirkt, aber probieren Sie ihn doch einfach mal aus ;)

Öffnen Sie die Datei **user.ini** mit einem beliebigen Editor. Normalerweise liegt das Ding hier: **C:\Programme\Sierra Entertainment\TimeShift\UserConfigs** und ist dann unter Ihrem **Profilnamen** abgespeichert. Suchen Sie folgende Zeile:

Blood = no

Ersetzen Sie das **no** durch ein **yes** und lassen Sie sich überraschen, was passiert. Ganz Schlaue haben vielleicht eine leise Vorahnung.

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute



eXperience 112

Schwach und verwirrt erwacht Lea aus ihrem Tiefschlaf. Ist sie allein auf dem unheimlichen Schiff? Finden Sie es heraus! Unsere Komplettlösung hilft dabei.

DAS OSD-Menü erlernen

Zeigen Sie dem Mädchen, dass Sie bei ihm sind, indem Sie die Kamera aktivieren und diese bewegen. Legt Lea den Schalter zur Stromversorgung um, aktivieren Sie über die Karte das Licht in UD02. Die Forscherin folgt Ihnen auf diese Weise. Locken Sie sie so in Raum UD03 und aktivieren Sie das Gerät rechts von der Tür. Lea erblickt eine Diskette, die Ihnen die Nachtsichtfunktion freischaltet. Nachdem Sie diese ausprobiert haben, setzt Lea zwei Ziele fest:

1.) Mit dem Menü vertraut machen
2.) Hydroxid-Oxydrin zum Atmen finden

Blicken Sie mit Nachtsicht hinter die Tür bei UD05. Ein Unbekannter erschreckt sich beim Anblick der Kamera und flieht. Jetzt leiten Sie Lea bis in die Bleicherei bei UD06. Hier erleidet das Mädchen einen Schwächeanfall, kommt aber schnell wieder zu sich. Signalisieren Sie Lea, dass im Nebenraum UD07 ein Schlüssel am Boden liegt. Hat Lea ihn, dann lotsen Sie sie weiter am Labor mit dem Giftgas vorbei. Lea bricht an dieser Stelle ein weiteres Mal zusammen. Anschließend aktualisiert sie Ihre Missionsziele. Jetzt ist eine Magnetkarte in UD11 – dem Raum mit Doktor Zeitfels Leiche – von höchster Priorität. Um an diese zu gelangen, öffnen Sie die Tür zu Sektion UD08.
Da das Licht nicht funktioniert, weisen Sie Ihrer Gefährtin mittels Nachtsicht und Geräten den Weg zum Ausgang. Um die Tür zu öffnen, geben Sie „l.nichols“ im Namens- und „eurythmia“ im Passwortfeld ihres Menüs ein. In den persönlichen Dateien finden Sie unter dem Punkt „Mitarbeiter“ den Code „251803“. Die Tür gleitet auf, wenn Sie diesen als Passwort eingeben.

Magnetkarte finden

Sie sehen nun eine Luftschleuse, die in Raum UD11 führt. Zeigen Sie Lea, dass sie in den Nebenraum zu gehen hat. Nach dem Eintreten bemerkt sie eine Diskette und eine Handkamera auf dem Tisch. Damit Frau Nichols die Neuerung für die Kameras auf dem Computersystem installiert, locken Sie sie zum Schreibtisch. Nun steht Ihnen die Zoom-Funktion zur Verfügung, die Sie wie die Rotations-Funktion im Menü einschalten. Ihr Schützling montiert die Handkamera auf dem Roboter, den Sie kontrollieren, sobald Sie dessen Passwort herausgefunden haben. An der südlichen Wand finden Sie die Kombinationen „12345“ und „memoriam“ auf die Wand geschrieben – dies sind Professor Zeitfels Codes. Als Nächstes loggen Sie sich unter dem Namen „m.zeitfel“ mit dem Passwort „memoriam“ im Menü ein, um Zugriff auf die persönlichen Dateien zu erhalten. Hier sind nun die sensiblen Dateien hinzugekommen. Um diese zu öffnen, tippen Sie den Code „12345“ in das entsprechende Feld ein.
Wenn Sie die sensiblen Dateien durchsuchen, finden Sie Sicherheitscodes von Lea Nichols, Mike Loyd und John Palmer. Damit ist es möglich, auch deren private Dateien zu durchforsten. Von größerem Interesse sind jedoch der Aktivierungscode des Roboterassistenten am unteren Rand von Zeitfels Login-Seite und das Passwort für die Räume UD08 und UD10. Um den Roboter zu aktivieren, tippen Sie diesen auf der Karte an und geben „521AG18“ in das Code-Feld ein.
Haben Sie die Kontrolle über den Blechkameraden, fahren Sie in den mit Gas gefüllten Raum. Stellen Sie sich vor den Tisch und bewegen Sie den oberen Roboterarm mit der Schaltfläche „Motor 1“ über die Karte. Drücken Sie den Knopf in der Mitte, um die Karte aufzunehmen. Verlassen Sie den Raum. Lea schnappt sich die Karte und aktiviert den Gebietswechselschalter.

H.-O.-Trank finden

Frau Nichols befindet sich jetzt in der Zone UD13/UD20. Zeigen Sie Lea, dass sie in Raum UD14 gehen soll. Lenken Sie sie danach durch UD16, um in Raum UD17 zu gelangen. Sie sehen dort einen offenen Tresor. Blinken Sie mit dessen Licht, damit Lea ihn durchsucht. Sie findet die erste Zutat des Gemischs und eine Karte mit dem Passwort von François Pierre. Lea schreibt dieses auf die Tafel.
Geben Sie nun „f.pierre“ und „tyriades“ im Menü ein. In Pierres Dateien entdecken Sie das notwendige Passwort, um den Kühlschrank zu öffnen. Bewegen Sie Lea dorthin und geben Sie „310005B“ ein. Die Protagonistin greift nach einer Flüssigkeit und trinkt diese. Um auch an das Passwort für Pierres sensible Daten zu gelangen, müssen Sie den Code aus dem Mailverkehr mit der Polybius-Chiffre verwenden. Das Endergebnis lautet „polybius“.

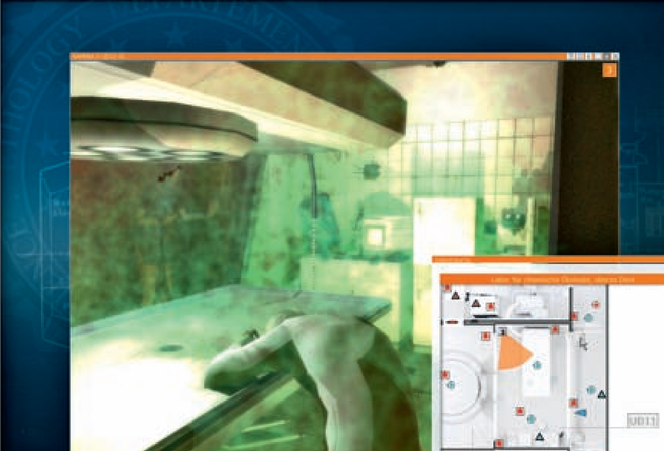
H.-O.-Bestandteile finden

Verlassen Sie den Raum und locken Sie Lea in UD18/20. Knipsen Sie vor allen Spinden das Licht an und aus. Lea findet so den Schlüssel zur Sicherheitsstation, einen Schlüssel zu Meliks Büro und ihr persönliches Notizbuch.
Nachdem sie ein wenig darin geblättert hat, verrät sie Ihnen ihr Passwort für sensible Daten: „arcane“.
Schicken Sie Lea nun in den Duschraum. In der Sauna UD20 entdeckt Lea die Leiche von Professor Melik. Danach senden Sie Lea in den Gang zwischen UD17 und UD18, wo sich ein weiterer Gebietswechselschalter befindet.
Damit die Protagonistin die Treppe emporsteigt, schalten Sie auf der kleinen Karte auf die nächsthöhere Ebene um





Forscherin Lea Nichols ist soeben aus ihrem komatösen Zustand erwacht. Anfangs noch schüchtern, fängt sie schon bald an, der Person hinter den Kameras zu vertrauen.



In diesem mit Gas gefüllten Raum liegt die Leiche des Wissenschaftlers Dr. Zeitfel. Neben seinem toten Körper liegt eine dringend benötigte Magnetkarte.



Da in diesem Raum so gut wie kein Licht vorhanden ist und Lea nichts erkennen kann, lotsen Sie sie mittels Kameras und blinkender Gerätschaften durch die Finsternis.

Mittels der Zoomfunktion Ihrer Kamera erkennen Sie an der hinteren Wand die geheimen Codes des vergesslichen Dr. Zeitfel. Jetzt haben Sie bald Zugriff auf den Roboter!

und aktivieren ein Licht. Locken Sie Lea in das Labor 1P09. Machen Sie die Frau auf den Schreibtisch aufmerksam, findet sie dort einen Brief von Professor Mourin. Dem Schriftstück entnehmen Sie das Alias und das Passwort von Melik: „a.melik“ und „neuroleptic“. In Meliks persönlichen Daten erfahren Sie von der Herstellung synthetischen Hydroxid-Oxidrins. Der Mailverkehr gibt Aufschluss über die Chiffriermethode, um an Meliks Passwort für dessen sensible Daten zu gelangen. Das Resultat lautet „Erfolg“.
Die sensiblen Dateien verraten folgende Passwörter:

- „a.mourin“ = „me“
- „h.namrik“ = „kim“
- „n.edwards“ = „luxury“

Der Lohn weiterer Recherche sind die Passwörter für die sensiblen Dateien:

- „a.mourin“ = „ethologie“
- „17061947“
- „password“

Machen Sie Lea auf die Vitrine am Ende des Raumes und auf den Schreibtisch aufmerksam. Auf Letztgenanntem findet Frau Nichols einen abgetrennten Arm. Aktivieren Sie nun den Gebietswechselschalter direkt neben der Tür.
Sie befinden sich jetzt auf dem Außendeck. Lea lotsen Sie auf Ihrer Karte weiter nach links, bis eine Treppe ein Deck weiter hinaufführt. Signalisieren Sie Ihrer Partnerin, dass sie hinaufsteigen soll. Führen Sie die Forscherin mit einem Scheinwerfer zur gegenüberliegenden Treppe weiter. Lea räumt dort den Weg frei. Steigen Sie nicht hinab, sondern führen Sie Lea zum Gebietsschalter für den Bereich 2P01.
Bevor sie aber den Schalter umlegt, schauen Sie sich mittels der Kameras den Bereich rund um die Schornsteine an. Zwei mutierte Vögel machen sich dort über ein Tier her. Nach dem Gebietswechsel schicken Sie Lea in Raum 2P03. Mit dem gefundenen Schlüssel öffnet die Protagonistin die Tür. Als Erstes aktivieren Sie das Computerterminal. Lea installiert eine Infrarotfunktion für Ihre Kamera. Die Lampe, die neben dem Schreibtisch liegt, macht Lea auf eine Schlüsselkarte zu Raum 2P05 aufmerksam. Ist der Gegenstand aufgesammelt, bringen Sie das Telefon auf dem Tisch mehrmals zum Klingeln. Dann bemerkt die Frau die Zugangskarte auf dem Tisch. Das nächste Ziel auf der Ebene ist Zimmer 2P04. Eine der Flaschen enthält den zweiten Teil des Gemischs. Durchsuchen Sie Meliks Dateien nach Hinweisen auf die Auswirkung von Hitze auf H.-O.-Bestandteile. Hat Lea die Klimaanlage bemerkt, aktivieren Sie diese. Stellen Sie die Raumtemperatur auf 37 Grad ein, damit die Temperatur des Gemischbestandteils auf 35 Grad steigt. Durch den Infrarotzusatz ist die richtige Substanz nun zu erkennen.

H.-O.-Gemisch herstellen

Schicken Sie die Forscherin nun in Labor 2P05. Hier schalten Sie das Licht im hinteren Teil des Raums ein. Die Mischkammer erscheint auf Ihrer Karte. Wechseln Sie zu deren Kamera. Lea teilt Ihnen mit, dass Sie das Gemisch herstellen müssen. Das richtige Passwort lautet „245CX852“ und befindet sich in Meliks persönlichen Unterlagen. Aktivieren Sie den Roboterarm. Um das richtige Mischungsverhältnis herauszubekommen, lesen Sie in Meliks Dateien.
Dort ist angegeben, dass fünf rote und drei blaue Einheiten das gewünschte Resultat ergeben. Steuern Sie den bionischen Arm jeweils unter die zwei Düsen und füllen Sie die richtigen Mengen ab. Lenken Sie dann den Arm unter den Laserstrahl. Das Gemisch erhitzen Sie auf exakt 42 Grad. Dabei müssen Sie darauf achten, dass Sie den Mischbehälter immer auf Höhe des Strahls halten und dass die Infrarotsicht aktiviert ist. Nur so erkennen Sie, wie schnell die Temperatur innerhalb des Behälters steigt. Lea sagt Ihnen im letzten Augenblick jedoch, wann Sie den Arm vom Laser nehmen müssen.

Die Inhalationskammer

Lassen Sie Lea den Gebietswechselschalter umlegen, mit dem Sie auf diese Ebene gekommen sind. Sie sind nun wieder auf dem Außendeck. Schicken Sie die Forscherin die zuvor freigeräumte Treppe hinunter. Locken Sie Lea zum Gebietswechselschalter für die Ebene 1P01. Jetzt gehen Sie in das Inhalationslabor, wo drei Leichen liegen. Lea soll diese durchsuchen. Sie findet Resa Leeglinds Karte und ein Foto von deren Tochter Mathilda. Mit ein wenig Kombinationsgabe kommen Sie so auf das Alias und das Passwort der verstorbenen Forscherin: „r.leeglind“ und „mathilda“. Um an das Passwort für das Inhalationslabor 1P11 zu gelangen, durchsuchen Sie Resas persönliche Dateien. Mit dem Code „45FR36D“ verschaffen Sie Lea Zugang. Aktivieren Sie die Inhalationsvorrichtung über Ihre Karte und sehen Sie sich die kurze Filmsequenz an. Hat Lea das rettende Gas inhaliert, ist das nächste Ziel das Archiv 1P08.

Schlüssel finden

Um die Konsole in Betrieb zu nehmen, wählen Sie das Telefon im Raum an. Hat Lea das Kabel mit der Apparatur verbunden, brauchen Sie Mourins Code. Diesen finden Sie in dessen persönlichen Dateien: „1P08A25“. Jetzt können Sie sich die Audiodatei Band 22Z anhören. So erfahren Sie die Audiocodes von Lincoln und Leonard.
Schicken Sie Frau Nichols in den Sicherheitsraum 1P05. Dort machen Sie Lea als Erstes auf die Leiche von Major Leonard aufmerksam. Sie findet neben ihm seinen SD-Code. Geben Sie also als Alias „a.leonard“ und als Passwort „P38“ ein. Die sensiblen Dateien können Sie jetzt mit dem Passwort „rigour“ einsehen. Hier entdecken Sie nach kurzer Suche auch den Code des Schiffskochs Paul de Provence: „p.provence“ und „ea“.
An der Wand hängt ein Schlüsselbrett, das den einzigen richtigen Schlüssel zur Einfahrtsschleuse enthält. Damit Lea nicht dutzendfach hin- und herrennen muss, schalten Sie nur auf die Kamera, die direkt auf die Einfahrtsschleuse gerichtet ist. Sie sehen nun, dass auf der Schleuse „CT06T“ geschrieben steht. Also nehmen Sie sich einfach Schlüssel Nr. CT06T vom Brett. Gehen Sie nun auf das Außendeck.

Teil 2 der Lösung finden Sie voraussichtlich in der PC ACTION 7/2008. Ab 21. Mai 2008 am Kiosk!

NEUE AMD-CPUS

Kern gesund

Anno 1701, 1.280x1.024			
Prozessor	Minimum-Fps	Durchsch.-Fps	Preis
Core 2 Duo E8400	31	35	170,-
Core 2 Quad Q6600	23	27	180,-
Phenom X4 9850 BE (B3)	21	25	190,-
Phenom X4 9600 (B2)	20	24	160,-
Phenom X4 9500 (B2)	20	23	140,-
Athlon 64 X2 5000+	16	20	70,-
Athlon 64 3800+	9	12	50,-
World in Conflict , 1.280x1.024			
Prozessor	Minimum-Fps	Durchsch.-Fps	Preis
Core 2 Duo E8400	29	62	170,-
Core 2 Quad Q6600	22	49	180,-
Phenom X4 9850 BE (B3)	14	40	190,-
Phenom X4 9600 (B2)	11	37	160,-
Phenom X4 9500 (B2)	10	37	140,-
Athlon 64 X2 5000+	9	29	70,-
Athlon 64 3800+	6	14	50,-

AMDs Vierkern-Prozessoren krankten bisher an einem Fehler, der für Abstürze sorgen konnte. Bei der neuen Version ist er behoben.
PROZESSOR | Seit Anfang April bekommen Sie AMDs Phenom-Prozessoren (vier Kerne) im neuen B3-Stepping. Gegenüber den älteren B2-Modellen gibt es nur eine Änderung: Der TLB-Bug ist behoben. Sie erkennen B3-Phenoms an der Produktnummer – diese endet jeweils auf „50". Entsprechende Prozessoren gibt es mit 2.200 bis 2.500 Megahertz. Beim Top-Modell Phenom 9850 Black Edition können Sie den Multiplikator anheben und so besonders einfach übertakten. Der Preisunterschied zu B2-Modellen ist gering. Selbst der 9850er kostet lediglich 190 Euro. Wer jetzt ein Vierkern-Modell von AMD will, sollte also gleich einen B3-Phenom kaufen. Intel hat jedoch die Preise ebenfalls angepasst: Den schnellen Q6600 gibt es für 180 Euro. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de

TEST: GEFORCE 9800 GTX & 9800 GX2

Ein Fall für zwei

Für alle, die aktuelle Top-Titel mit sämtlichen Details und Kantenglättung spielen wollen, bietet Nvidia zwei neue Grafikkarten an.
GRAFIKKARTEN | Die Geforce 9800 GTX löst die Geforce 8800 Ultra ab. Sie arbeitet wie der Vorgänger mit 128 Shader-Einheiten, dafür hat Nvidia die Taktraten gehoben: Nun sind es 675/1.674/1.100 statt 612/1.512/1.080 Megahertz (Chip-/Shader-/Speichertakt). Der Speicher ist jedoch nur 512 Megabyte groß und mit 256 Bit angebunden. Bei der 8800 Ultra waren es 768 Megabyte mit 384 Bit. Trotzdem ist die 9800 GTX schneller und bereits ab 250 Euro verfügbar. Die ebenfalls neue 9800 GX2 kostet hingegen 430 Euro. Dafür verfügt sie über zwei Grafikchips (600/1.512/1.000 Megahertz), zweimal 512 Megabyte und liefert bei Spielen die besten Ergebnisse. Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de

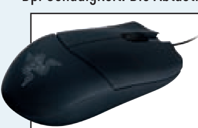


Auf passenden Platinen kombinieren Sie drei Geforce 9800 GTX (links). Vier Grafikchips bekommen Sie mit zwei 9800 GX2 (rechts).

LIES MICH!

Razer: Neue Spielermaus für 30 Euro

Maus | Dank des 3G-Infrarotsensors liefert die Salmosa 1.800 Dpi Genauigkeit. Die Abtastrate können Sie jederzeit umschalten.

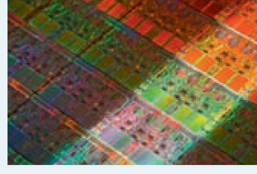


Drei programmierbare Tasten sollen Kommandos zielsicher umsetzen. Der von Razer bekannte 16-Bit-Datenpfad kommt ebenso zum Einsatz wie die 1.000 Hertz schnelle Ultra-Polling-Technik. Im dritten Quartal soll die günstige Spielermaus verfügbar sein. (CS)

Info: www.razerzone.com

Neue Intel-Prozessoren für Spieler

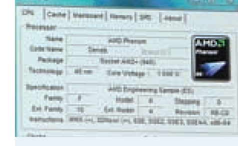
Prozessoren | Ende des Jahres sollen Intels Nehalem-Prozessoren verfügbar sein. Sie arbeiten mit bis zu acht Kernen und lösen die aktuellen Core-2-Modelle für Spieler ab. Alle Nehalem-Varianten verfügen über einen integrierten DDR3-Speicher-Controller – dieser ist bei aktuellen Intel-Systemen im Chipsatz auf der Hauptplatine untergebracht. Zudem löst die schnellere QPI-Verbindung (Quickpath Interconnect) den Frontside-Bus (FSB) als Verbindung zwischen Prozessor und Northbridge (zentraler Chip auf der Platine) ab. Der L2-Zwischenspeicher ist lediglich 512 Kilobyte groß, der L3-Speicher dafür acht Megabyte. (DM)



Info: www.intel.de

AMD mit 45-Nanometer-Prozessoren

Prozessoren | Es klingt wenig spektakulär, ist aber ein Durchbruch für AMD: Die Firma präsentierte den erstem Phenom-Prozessor, der im 45-Nanometer-Prozess hergestellt wurde. Intel bietet bereits seit Dezember 45-Nanometer-Modelle an, AMD holt nun den Technikrückstand auf. Eine feinere Fertigung ermöglicht höhere Taktraten, eine geringere Spannung und zusätzliche Funktionen. So sollen die neuen Phenom-Prozessoren über sechs statt zwei Megabyte L3-Zwischenspeicher verfügen. Damit wären sie viel schneller als aktuelle Phenom-CPUs, die bei Spielen deutlich hinter Intels Core-2-Quad-Prozessoren liegen. Erfreulich für Aufrüster: Die kommenden 45-Nanometer-Modelle sollen auf aktuellen Platinen mit Sockel AM2 laufen. Die neuen Phenom-Modelle sind voraussichtlich ab Herbst verfügbar. (DM)



Info: www.amd.com/de-de

Intel: Mittelklasse-Chip P45 verspätet

Hauptplatinen | Platinen mit dem neuen Intel-Chipsatz P45 für Core-2-Prozessoren kommen erst Mitte Juni und damit später als erwartet. Der Chip bietet zweimal acht PCI-Express-2.0-Bahnen. Damit eignet er sich wesentlich besser für den Crossfire-Einsatz mit zwei AMD-Grafikkarten und ist eine günstige Alternative zu den teuren Varianten X48 und Nforce 790i SLI. (DM)



Info: www.intel.de

Ein gutes Headset für Spieler klingt nicht nur exzellent, sondern trägt sich auch sehr angenehm.

SPIELER-HEADSETS IM TEST

Der große Lauschangriff

Wer online spielt, viel chattet oder gute Musik genießt, für den lohnt sich ein hochwertiges Headset. Wir zitieren zehn Geräte zum Hörtest.

Was zeichnet ein Headset für Spieler aus? Es sollte die Ohren umschließen oder zumindest komplett aufliegen, auch nach langen Partien nicht drücken und ein präzises Mikrofon besitzen, das Sie optimal und fest positionieren können. Außerdem kommt es auf klaren Klang an, damit Sie Gegner früh wahrnehmen, und natürlich auf einen mächtigen, aber detaillierten Bass, damit Explosionen wuchtiger wirken. Gerade bei günstigen Headsets setzen die Anbieter jedoch gerne auf einen lauten, aber völlig undifferenzierten Tieftöner. Wer noch nichts Besseres gehört hat, hält einen einfach nur lauten Bass oft für einen guten Bass. Wenn Sie hingegen das erste Mal ein Spitzen-Headset mit gutem Klang tragen, erkennen Sie womöglich ganz neue Details in Ihrem Lieblingssong. Alle Headsets, die über einen Klinkenstecker verfügen, testeten wir mit Creatives X-Fi Elite Pro (Einstellungen: kein EAX, kein X-Fi CMSS-3D, Crystalizer auf 50 Prozent). Liefert der Hersteller einen USB-Adapter mit, prüften wir natürlich auch dessen Klang. Die Wertung bezieht sich aber auf den Klang mit einer X-Fi-Soundkarte. Um den Tragekomfort zu bewerten, sammelten wir die Eindrücke von mehreren Redakteuren. Schließlich hat jeder Mensch eine individuelle Kopfform. Die subjektiven Meinungen von drei Redakteuren finden Sie im Kasten oben rechts. Zudem prüften wir alle Testkandidaten im Langzeiteinsatz – drückt das Headset auf Dauer? Mehrere aussagekräftige Musikstücke, eine Proberunde mit *UT 2004 (dt.)* und die Eröffnungsraumschlacht des Films *Star Wars: Episode 3* dienten zur Bewertung der Klangqualität. DVD- und Spieletest sowie das Hilfsprogramm Rightmark 3D-Sound zeigen, wie gut der Surround-Effekt von 5.1-Headsets wirkt.

SENNHEISER PC 156 USB

Bei der jüngsten Marktübersicht der Kollegen der PC Games Hardware sicherte sich Sennheiser mit dem PC 151 den Testsieg (Details im Kasten rechts). Für das neue Modell nutzt der Hersteller die gleiche Bauform. Das Stereo-Headset ist mit 152 Gramm erfreulich leicht, die Hörmuscheln besitzen eine weiche Beschichtung und drücken nicht. Allerdings umschließen sie nicht die Ohren, sondern liegen lediglich auf. Das gefällt nicht jedem: Manche wünschen sich grundsätzlich eine umschließende Hörmuschelform, andere meinen, das PC 156 USB sitze nicht fest genug. Die Klangqualität gleicht dem Vorgänger und hat damit das Zeug zur Referenz: Der Bass lässt stets feine Details heraushören und ertönt kräftig bis bedrohlich, wenn er soll. Klavier, Singstimme und selbst Fanfarenklänge (Hochtonbereich) gab das PC 156 USB in unseren Teststücken natürlich und ohne jede Verzerrung wieder. Anspruchsvolle Musikfans werden mit diesem Headset glücklich. Auch das Mikrofon ist mit dem des Vorgängers identisch. Damit klingt die Stimme klar und deutlich und hat schmeichelnd viel Bass. Neu gegenüber dem PC 151 ist der USB-Adapter, der eine Soundkarte oder einen Onboard-Soundchip ersetzt. Damit klang das Sennheiser-Headset im Test genauso gut wie mit der X-Fi. EAX fehlt dann allerdings. Zudem liefert Sennheiser eine Kabelrolle mit, mit der Sie die rund drei Meter lange Strippe beliebig kürzen. Dummerweise ist sie sehr schwer und sollte daher möglichst direkt beim PC liegen und nicht mitten im Kabel hängen. Die beiden Neuerungen rechtfertigen jedoch nicht den Aufpreis gegenüber dem PC 151, das Sie derzeit noch für rund 40 Euro bekommen. Unser Tipp: Wer auf USB-Sound verzichten kann, kauft das PC 151 anstelle des 156 USB und spart 40 Euro.

BEYERDYNAMIC MMX2

Ursprünglich entwickelte Beyerdynamic Headsets für Piloten. Das MMX2 ist mit seiner kompakten Form inklusive schmaler Hörmuscheln hingegen ein Produkt für Spieler. Seine Stärke: der hervorragende Klang. Beim *UT 2004 (dt.)*-Deathmatch zischt die Shock-Rifle bedrohlich und Explosionen wummern wuchtig – man fühlt sich „mittendrin", obwohl es sich nur um ein



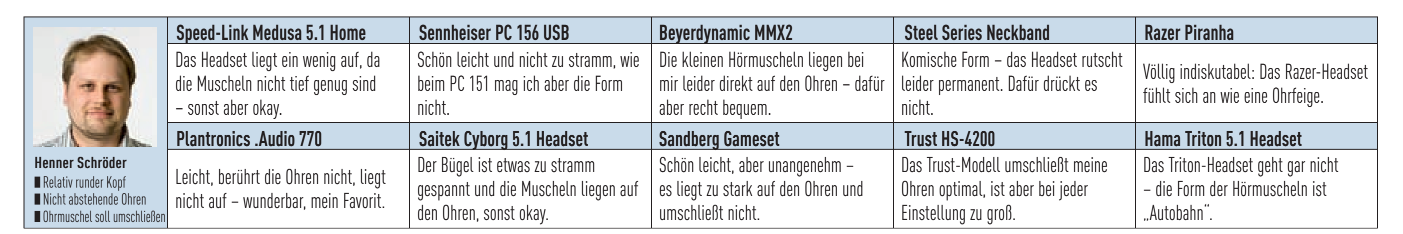
DAMIT DAS KLAR IST!

MINI-KLINKE (3,5 MILLIMETER)
Stereo-Standardschnittstelle für Audiosignale bei Soundkarten, passenden Headsets und Lautsprechern

5.1-HEADSET
Variante, bei der meist mehrere Lautsprecher in den Kopfhörermuscheln für Raumklang sorgen sollen

IMPEDANZ
Ein Widerstand, der die Frequenzauslenkungen bei der Wiedergabe verringert

Tragekomfort: Persönliche Meinung von drei Charakterköpfen



Henner Schröder ▮ Relativ runder Kopf ▮ Nicht abstehende Ohren ▮ Ohrmuschel soll umschließen	Speed-Link Medusa 5.1 Home	Sennheiser PC 156 USB	Beyerdynamic MMX2	Steel Series Neckband	Razer Piranha
	Das Headset liegt ein wenig auf, da die Muscheln nicht tief genug sind – sonst aber okay.	Schön leicht und nicht zu stramm, wie beim PC 151 mag ich aber die Form nicht.	Die kleinen Hörmuscheln liegen bei mir leider direkt auf den Ohren – dafür aber recht bequem.	Komische Form – das Headset rutscht leider permanent. Dafür drückt es nicht.	Völlig indiskutabel: Das Razer-Headset fühlt sich an wie eine Ohrfeige.
	Plantronics .Audio 770	**Saitek Cyborg 5.1 Headset**	**Sandberg Gameset**	**Trust HS-4200**	**Hama Triton 5.1 Headset**
	Leicht, berührt die Ohren nicht, liegt nicht auf – wunderbar, mein Favorit.	Der Bügel ist etwas zu stramm gespannt und die Muscheln liegen auf den Ohren, sonst okay.	Schön leicht, aber unangenehm – es liegt zu stark auf den Ohren und umschließt nicht.	Das Trust-Modell umschließt meine Ohren optimal, ist aber bei jeder Einstellung zu groß.	Das Triton-Headset geht gar nicht – die Form der Hörmuscheln ist „Autobahn“.

Susanne Wahl (www.playvanilla.de) ▮ Relativ kleiner Kopf ▮ Will leichtes Headset	Speed-Link Medusa 5.1 Home	Sennheiser PC 156 USB	Beyerdynamic MMX2	Steel Series Neckband	Razer Piranha
	Schönes Gerät, allerdings etwas zu schwer – daher rutscht es bei Kopfbewegungen.	Das Sennheiser-Headset sitzt leider nicht fest genug. Ich finde es unkomfortabel.	Sehr gemütlich: Die Ohren werden beim MMX2 gut umschlossen und es rutscht nicht weg.	Die Ohrmuscheln rutschen, außerdem ist das Headset nicht zopftauglich.	Die viel zu kleinen Hörmuscheln drücken stark auf die Ohren und liegen unbequem an.
	Plantronics .Audio 770	**Saitek Cyborg 5.1 Headset**	**Sandberg Gameset**	**Trust HS-4200**	**Hama Triton 5.1 Headset**
	Gefällt mir am besten: Es ist leicht und nicht zu fest. Leider sieht man damit etwas doof aus.	Das Headset drückt nicht, macht aber permanent auf sich aufmerksam und quietscht.	Der Tragekomfort ist okay: Das Sandberg-Modell sitzt eng auf den Ohren, ohne zu drücken.	Schön weich und leicht – leider sind die Hörmuscheln zu groß und rutschen daher weg.	Rutscht, drückt und ist zu schwer – wer hat bloß solche Ohren?

Daniel Möllendorf ▮ Schmaler Kopf ▮ Leicht abstehende Ohren ▮ Will leichtes Headset	Speed-Link Medusa 5.1 Home	Sennheiser PC 156 USB	Beyerdynamic MMX2	Steel Series Neckband	Razer Piranha
	Bewährt gemütliche Hörmuscheln, das hohe Gewicht stört kaum – mein Favorit.	Ich mag die Form: Nach kurzer Zeit merkt man gar nicht mehr, dass man ein Headset trägt.	Platz 2 beim Tragekomfort: Schmiegt sich angenehm um die Ohren und sitzt sehr bequem.	Nette Idee, da der Kopfbügel fehlt, drücken die Muscheln aber von oben auf die Ohren.	Nach etwa einer Stunde musste ich das Piranha mit schmerzenden Ohren absetzen.
	Plantronics .Audio 770	**Saitek Cyborg 5.1 Headset**	**Sandberg Gameset**	**Trust HS-4200**	**Hama Triton 5.1 Headset**
	Sehr gemütlich und erfreulich leicht, aber umständlich groß, mir reichen kleine Hörmuscheln.	Leider ist die weiche Beschichtung zu dünn – meine Ohren liegen am harten Plastik auf.	Schade: Unter der Lederbeschichtung wird es nach mehreren Stunden sehr warm.	Das leichte HS-4200 trägt sich gemütlich. Der hohe Kopfbügel stört mich nicht.	Die Form wäre in Ordnung, Gewicht und Anpressdruck lassen das Triton durchfallen.

Stereo-Headset handelt. Auch beim Musiktest sorgte das MMX2 dafür, dass wir begeistert die Lautstärke aufdrehten. Die Werte für Frequenzgang und Impedanz sind identisch mit dem PC 156 USB von Sennheiser. Tatsächlich klingen beide Headsets ähnlich. Im direkten Vergleich wirkt das MMX2 aber insgesamt etwas dunkler. Zudem erkannten wir bei der Bassspur feinere Details. Klavierklänge oder die verträumte Hintergrundmelodie beim Coldplay-Song „Clocks“ wirken aber beim PC 156 deutlicher. Insgesamt eignen sich beide gleich gut für Musik- oder DVD-Wiedergabe. Wer es ein wenig dunkler, tiefer mag, kauft das MMX2. Geringfügig klarere Höhen und Mitten gibt es bei Sennheiser. Wenn Ihnen die offene Bauform nicht gefällt, scheidet das PC 156 USB ohnehin aus. Hier liegt eine weitere Stärke des Beyerdynamic-Modells: Es umschließt die Ohren komplett und liegt sehr weich an. Der dynamische Haltebügel ist angenehm gespannt und hält das 162 Gramm leichte Headset, ohne jemals zu drücken. Außerdem ist die Abschirmung hervorragend – während des Tests überhörten wir regelmäßig den Rufton des Telefons. Wer vergleichsweise große Ohren hat, wünscht sich allerdings etwas breitere Hörmuscheln. Zum Lieferumfang gehört ein USB-Adapter. Allerdings verliert das MMX2 damit deutlich an Klangqualität gegenüber der Wiedergabe per X-Fi. Ärgerlich: Die Kabelfernbedienung befindet sich am USB-Adapter. Wenn Sie das Headset per Onboard-Sound oder Soundkarte nutzen, können Sie die Lautstärke daher lediglich unter Windows ändern. Für Spieler, die gerne am PC Musik hören oder DVDs schauen und ein umschließendes Headset wollen, ist das MMX2 erste Wahl. Der Preis geht für den großartigen Klang in Ordnung.

STEEL SERIES NECKBAND

Bei diesem Gerät ziehen Sie die Hörmuscheln einfach auseinander und setzen sie auf Ihre Ohren – der Bügel gehört beim Neckband hinter den Kopf. Die Muscheln schmiegen sich gemütlich an und sogar die Schicht vor den Lautsprechern ist weich und relativ dick – angenehm für Spieler mit leicht abstehenden Ohren. Außerdem fallen Netzwerk-Spieler mit dem optisch ansprechenden Steel-Series-Headset auf und schonen dank Hinterkopfbügel die Frisur. Auch bei schnellen Kopfbewegungen verrutscht das Neckband nicht.

Soundkarte oder USB-Sound?

Die meisten Headsets im Test verfügen über einen 3,5-Millimeter-Klinkenstecker, viele besitzen zusätzlich noch einen USB-Adapter. Bei manchen gibt es hingegen ausschließlich einen USB-Stecker mit integriertem Soundchip. Sofern Sie über einen halbwegs aktuellen Prozessor verfügen, laufen Spiele jeweils gleich schnell – selbst auf unserem simulierten Einkern-Core-2-Duo mit 2,33 Gigahertz. Unsere Empfehlung: Weniger anspruchsvolle Spieler sollten den Onboard-Sound verwenden. Praktisch jede aktuelle Platine hat einen fähigen Soundprozessor, der (anders als alle bisher getesteten USB-Lösungen) EAX bis einschließlich Version 2.0 unterstützt. Zudem liefern manche USB-Lösungen nur mäßigen Klang – wir gehen im Test separat darauf ein. Ambitionierte Musikfans brauchen dagegen auf alle Fälle eine Soundkarte. Unser aktueller Preis-Leistungs-Tipp: die Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Music für rund 60 Euro.

Ältere und günstige Alternativen

SENNHEISER PC 151

Wenn Sie die offene Bauform nicht stört, bekommen Sie beim Vorgänger des PC 156 USB, dem PC 151, für 40 Euro hervorragenden Klang, ein präzises Mikrofon und sehr weich anliegende Hörmuscheln bei einem 160 Gramm leichten Headset. Klang und Mikro sind ebenso gut wie beim Nachfolger für 80 Euro, es fehlen nur der USB-Adapter und die Kabelrolle.



Klingt wie das PC 156 USB: Der ehemalige PC-Games-Hardware-Testsieger PC 151 kostet 40 Euro weniger.

SPEED-LINK MEDUSA STEREO

Das 30-Euro-Modell mit Steroklang bietet ebenso bequeme Hörmuscheln wie Speedlinks Medusa 5.1 Home und ist sogar noch etwas leichter. Auf 5.1-Raumklang müssen Sie dann natürlich verzichten. Das Mikrofon lässt sich präzise positionieren und hat eine gute Sprachqualität. Bässe tönen tief, aber dynamisch. Höhen gibt das Headset sauber und deutlich wieder. Wichtig: Drehen Sie den Regler „Tone“ an der Kabelfernbedienung ganz nach links. Im Vergleich mit dem aktuellen Spartipp HS-4200 von Trust ist das Speed-Link-Headset ein wenig schwerer (274 statt 236 Gramm), klingt aber deutlich besser und kostet lediglich fünf Euro mehr. Außerdem nutzt es einen Klinkenstecker anstelle von USB-Sound.

Der Nachteil dieses Systems: Die Hörmuscheln drücken von oben auf die Ohren. Das fühlt sich zwar nicht unangenehm an (das Headset wiegt nur 162 Gramm), ist aber ungewohnt. Zudem eignet sich das Gerät nicht für Spieler/innen mit Zopf. Der Mikrofonarm versteckt sich in der linken Hörmuschel. Er lässt sich perfekt ausrichten, Aufnahmen klingen natürlich und deutlich. Im Karton: ein Adapter zum Anschluss an den Xbox-360-Controller und eine Klinke-Verlängerung mit Kabelfernbedienung. Das Klangbild ist gut, aber stumpfer als beim PC 156 USB oder MMX2. Der Bass mischt sich lautstark ein, ist aber nicht ganz so filigran. Dafür grollt er unheilvoll, wenn es darauf ankommt. Höhen wirken ein wenig unentspannt – das Headset scheint kräftige Bässe zu bevorzugen. Für Spieler, die mit der Form zurechtkommen, ist das Neckband uneingeschränkt empfehlenswert.

PLANTRONICS .AUDIO 770

In den riesigen Hörmuscheln haben selbst vergleichsweise große oder leicht abstehende Ohren genug Platz. Das .Audio 770 ist leicht, liegt hervorragend an und wird vom dynamischen Kopfbügel optimal gehalten. Aber es sitzt tortzdem etwas locker. Den Mikrofonarm können Sie nur am vorderen Teil verstellen, er bleibt aber in der vorgegebenen Position und lässt sich somit gut ausrichten. Die Sprachqualität ist optimal, der Klang nicht: Es fehlt an schlagkräftigem Bass – Musikhören macht weniger Spaß als beim PC 156 USB oder dem MMX2. Auch die Singstimme von Coldplay-Sänger Chris Martin kommt zwar klar und deutlich rüber, wird bei den entsprechenden Passagen aber nicht so hoch dargestellt, wie sie sollte. Wer ein möglichst bequemes Headset sucht, ist beim Plantronics-Headset genau richtig, Musikfans kaufen besser ein anderes Modell.

RAZER PIRANHA

Im Tieftonbereich hämmern die Hörmuscheln mächtig und klingen trotzdem detailliert – der Bass liegt auf höchstem Niveau. Doch das nützt wenig, denn nach dem Klangtest schmerzten uns die Ohren. Warum spannt Razer den Kopfbügel derart straff? Auch Tester mit schmalem oder kleinem Kopf finden das Headset unbequem. Der Mikrofonarm bleibt nicht in der vorgegebenen Position und lässt sich nicht weit genug herunterziehen. Der USB-Anschluss ist nur für die Beleuchtung des Razer-Logos auf den Hörmuscheln und der Kabelfernbedienung gedacht. Wem der Bügel nicht zu eng ist, der genießt guten Klang, alle anderen legen sich ein anderes Gerät zu.

SAITEK CYBORG 5.1 HEADSET

5.1-Raumklang bekommen Sie nur per USB. Zudem ist es notwendig, an der Kabelfernbedienung manuell zwischen Stereo und 5.1 umzuschalten. Nach Anschluss des USB-Steckers leuchten die Cyborg-Logos auf den Hörmuscheln (linke Seite: grün, rechte Seite: rot). Das Headset schmiegt sich dank weicher Beschichtung gemütlich an und umschließt die Ohren gut. Für den Transport liefert Saitek sogar eine stabile Tasche mit. Allerdings liegen bereits leicht abstehende Ohren auf dem sehr dünnen Stoff vor dem harten Plastik auf. Der Bass ist laut, es fehlen aber die nötigen Abstufungen, um ihn als angenehm wahrzunehmen – egal welche Saite der Bassist anschlägt: Jeder tiefe Ton klingt gleich. Höhere Klänge dröhnen wie Fanfaren, Klavier wird nur sehr verschwommen dargestellt und wirkt traurig. Das gesamte Klangbild wird vom übermächtigen Bass erstickt. Zudem erkennen Sie kaum, ob Geräusche von vorne oder hinten kommen.

SANDBERG GAMESET

Der Kopfbügel fällt relativ schmal aus, trotzdem drückt das Gameset nicht. Unter den Hörmuscheln mit Lederbeschichtung wird es nach längerer Tragedauer jedoch sehr warm. Der biegsame Mikrofonarm bleibt nur ungefähr in der gewünschten Position. Der Bass dröhnt laut, hat aber lediglich einen geringen Dynamikumfang – alle tiefen Töne klingen praktisch gleich. Mitten und Höhen verschwimmen ineinander und werden vom Bass überschattet. Die Vibrationsfunktion (per USB oder Batterie) ist zurückhaltend und fällt kaum auf. Für Musikfans eignet sich das Gameset nicht, für anspruchslosere Spieler reicht die Klangqualität.

HAMA TRITON 5.1 HEADSET

Anders als bei den restlichen Geräten bringt Hama die Hörmuscheln entgegen dem menschlichen Ohr um 90 Grad gedreht an. Sie drücken nicht, umschließen aber auch nicht komplett. Das Headset wird nur per USB angeschlossen. Musik klingt damit, als käme sie im Nachbarzimmer aus mittelmäßigen Boxen: Hohe Töne sind stumpf oder sogar verzerrt, der Bass meldet sich gelegentlich uninspiriert. Das Mikro können Sie kaum ausrichten und es nimmt Störgeräusche auf.

Daniel Möllendorf

FAZIT:

Headset

Für 70 Euro bietet Speed-Link sehr guten Klang, 5.1-Unterstützung und hohen Tragekomfort. Musikfans bekommen bei Sennheiser und Beyerdynamic geringfügig mehr Details. Nicht verwöhnte Sparfüchse kaufen das Trust-Headset.

HEADSETS

Headset	Medusa 5.1 Home	PC 156 USB	MMX2	Neckband	.Audio 770
Hersteller	Speed-Link	Sennheiser	Beyerdynamic	Steel Series	Plantronics
Webseite	www.speed-link.de	www.senncom.de	www.beyerdynamic.de	www.steelseries.com	www.plantronics.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 70,-/befriedigend	ca. € 80,-/befriedigend	ca. € 90,-/befriedigend	ca. € 60,-/befriedigend	ca. € 50,-/befriedigend
Art (Stereo/5.1, USB)	Surround-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke/USB	Stereo-Headset, Klinke/USB	Stereo-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke/USB
Ausstattung	**1,41**	**1,82**	**2,12**	**2,06**	**1,94**
Kabellänge	405 Zentimeter	305 Zentimeter	255 Zentimeter	300 Zentimeter	285 Zentimeter
Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Sonstige Ausstattung	Verteilerbox, Adapterkabel	USB-Adapter	USB-Adapter, Adapter auf 6,3 Millimeter	Verlängerungskabel, Xbox-Adapter	USB-Adapter
Kabelfernbedienung	Lautstärke	Lautstärke, Mikrofonschalter	Lautstärke, Mikrofonschalter	Lautstärke	Lautstärke, Mikrofonschalter
Eigenschaften	**1,67**	**1,58**	**1,42**	**1,58**	**1,42**
Tragekomfort	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	Sehr gut
Ohrmuschelbeschichtung	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)
Gewicht	342 Gramm	152 Gramm	162 Gramm	162 Gramm	266 Gramm
Verarbeitung	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Hinterkopf-Bügel	Klassischer Kopfbügel
Leistung	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,86**	**2,05**
Hörtest Hochtonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Befriedigend bis gut
5.1-Qualität	Gut bis sehr gut	Keine 5.1-Unterstützung	Keine 5.1-Unterstützung	Keine 5.1-Unterstützung	Keine 5.1-Unterstützung
Sprachqualität	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
FAZIT	Wertung: 1,52 + Sehr guter Klang + Verteilerbox - Relativ schwer	Wertung: 1,58 + Sehr guter Klang (Höhen) + Extrem leicht - Umschließt nicht	Wertung: 1,61 + Sehr guter Klang (Bass) + Sehr leicht, umschließt - Mäßiger USB-Klang	Wertung: 1,85 + Verschont die Frisur + Xbox-360-Adapter - Keine Mikrofon-Stummsch.	Wertung: 1,90 + Bester Tragekomfort + Große Hörmuscheln - Kaum Bass

Empfehlungen der Redaktion:

Speed-Link Medusa 5.1 Home





Der Mikrofonarm lässt sich optimal ausrichten. Mit dabei: eine Verteiler-box und Adapterkabel.

Speed-Links Multimedia-Modell trägt sich sehr bequem, klingt begeisternd und verfügt über eine Verteiler-Box.

Im Klangtest liegt das bequeme Surround-Headset gleichauf mit den teureren Modellen von Sennheiser und Beyerdynamic. Der Bass spielt mächtig oder erfreulich dynamisch, hohe Töne gibt das Medusa 5.1 Home sauber und präzise wieder. Allerdings klingen Höhen beim PC 156 USB oder beim MMX2 ein wenig klarer und Bässe tönen geringfügig tiefer. Diese Details fallen aber nur besonders hellhörigen Musikfans auf. Der Tragekomfort ist hervorragend: Die großen, weich beschichteten Hörmuscheln umschließen die Ohren optimal und drücken nie. Das Headset könnte lediglich ein wenig leichter sein. An die praktische Verteilerbox schließen Sie beispielsweise PC und DVD-Player (auch per Cinch) sowie ein 5.1-System an. Alle nötigen Adapterkabel liefert Speed-Link mit. Per Schalter wählen Sie dann den Rechner oder den Player als Quelle und wechseln zwischen Headset und Boxen.

Fazit: Mit starkem Klang, sehr guter 5.1-Ortung, präzisem Mikrofon, hohem Tragekomfort und einer umfangreichen Ausstattung verdient sich das Medusa 5.1 Home unsere Gold-Auszeichnung zu Recht. (dm)

GESAMTNOTE: 1,52
Preis: Ca.€ 70,- **Preis-Leistg.:** Befr.

Trust HS-4200





Die Ohrmuscheln sind weich, der Mikrofonarm sehr biegsam – ein Schnäppchen für 30 Euro.

Preiswert und gemütlich: Für 25 Euro bietet das HS-4200 mittelmäßigen Klang, aber hohen Tragekomfort.

Wenn Sie einfach nur ein bequemes Headset zum möglichst kleinen Preis suchen, werden Sie mit dem HS-4200 bestimmt glücklich – vorausgesetzt, Sie haben einen relativ großen Kopf, denn der Haltebügel liegt bereits bei der kleinsten Einstellung sehr hoch. Dann sitzt das Trust-Headset allerdings bequem: Die Hörmuscheln sind groß, die Beschichtung ist weich und der Bügel angenehm gespannt. Die weiche Plüschbeschichtung umschließt die Ohren komplett und schirmt relativ gut ab. Einen Klinkenstecker gibt es nicht, das HS-4200 können Sie ausschließlich per USB anschließen. Höhen klingen sauber, aber ein wenig unmotiviert. Das Schlagzeugbecken scheppert etwas mehr, als es sollte, und der Bass ist relativ schwach. Damit verlieren etwa die Raumschlachten bei *Episode 3* (DVD-Test) an Begeisterungspotenzial. Den Mikrofonarm können Sie gut ausrichten und, wenn Sie ihn nicht brauchen, auch einfach wieder abnehmen.

Fazit: Das bequeme HS-4200 eignet sich ganz besonders für sparsame Spieler. Einen besseren Klang gibt es bei der Stereo-Variante, die wir Ihnen als günstige Alternative im Kasten zwei Seiten zuvor vorgestellt haben. (dm)

GESAMTNOTE: 2,14
Preis: Ca. € 25,- **Preis-Leistg.:** Gut

HEADSETS











Headset	Piranha	Cyborg 5.1 Headset	Gameset	HS-4200	Triton 5.1 Headset
Hersteller	Razer	Saitek	Sandberg	Trust	Hama
Webseite	www.razerzone.com	www.saitek.de	www.sandberg.it	www.trust.de	www.hama.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 80,-/ausreichend	ca. € 60,-/ausreichend	ca. € 40,-/befriedigend	ca. € 25,-/gut	ca. € 60,-/ausreichend
Art (2.1/5.1, USB)	Stereo-Headset, Klinke	Surround-Headset, USB	Stereo-Headset, Klinke	Stereo-Headset, USB	Surround-Headset, USB
Ausstattung	**2,35**	**1,82**	**1,82**	**2,12**	**2,35**
Kabellänge	315 Zentimeter	200 Zentimeter	255 Zentimeter	275 Zentimeter	225 Zentimeter
Mikrofonarm	Mikrofonarm bleibt nicht in Position	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Mikrofonarm bleibt nicht in Position
Sonstige Ausstattung	-	Tasche	Adapter auf 6,3 Millimeter	-	-
Kabelfernbedienung	Lautstärke, Mikrofonschalter	Lautstärke, Mikrofonschalter	Lautstärke, Mikrofonschalter (drei Stufen)	Lautstärke	Lautstärke, Mikrofonschalter
Eigenschaften	**2,42**	**1,75**	**2,08**	**1,83**	**2,42**
Tragekomfort	Ausreichend	Gut	Befriedigend bis gut	Gut	Befriedigend
Ohrmuschelbeschichtung	Sehr gut (weicher Plüsch)	Gut bis sehr gut (weicher Plüsch)	Gut (weiches Leder, dünn)	Gut bis sehr gut (weicher Plüsch)	Gut bis sehr gut (weicher Plüsch)
Gewicht	172 Gramm	192 Gramm	225 Gramm	236 Gramm	342 Gramm
Verarbeitung	Befriedigend bis gut	Gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel
Leistung	**1,68**	**2,36**	**2,23**	**2,23**	**2,86**
Hörtest Hochtonbereich	Gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend
5.1-Qualität	Keine 5.1-Unterstützung	Gut	Keine 5.1-Unterstützung	Keine 5.1-Unterstützung	Gut
Sprachqualität	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut
FAZIT	Wertung: 1,96 + Sehr guter Bass + Relativ leicht - Drückt stark	Wertung: 2,13 + Sitzt fest - Undifferenzierter Bass - 5.1 nur per USB	Wertung: 2,13 + Relativ günstig - Schwammiger Klang - Dumpfer Bass	Wertung: 2,14 + Sehr günstig + Tragekomfort - Mittelmäßiger Klang	Wertung: 2,67 + 5.1-Sound - Magerer Klang - Relativ teuer



USB-Sticks unterscheiden sich nicht nur in Form und Größe. Auch bei der Schreib- und Lesegeschwindigkeit gibt es Unterschiede.

ZEHN USB-STICKS IM TEST

Speicherzwerg gefällig?

Die Kapazität von USB-Sticks steigt stetig, während der Preis rapide fällt. Doch manch preiswertes Modell rächt sich im Alltag bitter.

USB-Sticks werden allerorts zu Kampfpreisen angeboten. Leider stellen sich vermeintliche Schnäppchen oft als Fehlkauf heraus. Warum? Ein wichtiger Faktor, der selten beachtet wird, ist die Geschwindigkeit des Datenträgers. Auf die Herstellerangaben ist wenig Verlass und man merkt oft erst, wie lahm das eigene Gerät arbeitet, wenn man sieht, wie schnell ein hochwertiges Produkt Daten liest und schreibt. Um Ihnen dieses Szenario zu ersparen, schickten wir zehn erhältliche USB-Sticks mit mindestens vier Gigabyte Kapazität auf den Prüfstand. Um Kapazitätsmanipulationen auszuschließen, überprüften wir diese mit dem Diagnoseprogramm H2testw.

BUFFALO FIRESTIX 8 GB: BLITZSCHNELLER TESTSIEGER ▮ Mit einer Lese-/Schreibleistung von 32,8/24,9 Megabyte pro Sekunde war der acht Gigabyte große Firestix das schnellste Speichermedium im Test. Außerdem ist er als einziges Gerät mit einem mechanischen Schreibschutz und einem Halteclip am Deckel ausgestattet. Wegen seines hohen Gehäuses wird es am vertikalen USB-Anschluss eng, wenn Sie ihn neben ein hohes Gegenstück – wir testeten ihn mit dem Corsair Flash Voyager – platzieren.

HAMA FLASHPEN 200X: SEHR GUTE LEISTUNG, KEINE EXTRAS ▮ Das Metallgehäuse des Acht-Gigabyte-Sticks ist hochwertig, die Ausstattung klein: Extras wie Software oder eine USB-Verlängerung gibt es nicht. Er nimmt vertikal und horizontal problemlos neben einem zweiten Stick Platz und überzeugt mit einer sehr guten Lesegeschwindigkeit von 32,7 Megabyte pro Sekunde und einer Schreibgeschwindigkeit von 24,9 Megabyte pro Sekunde.

A-DATA FLASH DRIVE PD7: ERSTAUNLICH FLOTT ▮ A-Datas Speicherzwerg mit vier Gigabyte Kapazität ist baugleich mit dem Hama-Modell. So gibt es keine Platzprobleme, egal ob Sie ihn am PC oder am Notebook/Hub anschließen. Erstaunlich: Mit 30,9 Megabyte pro Sekunde Lese- und 23 Megabyte pro Sekunde Schreibgeschwindigkeit ist er flotter als die hauseigene Turbo-Variante.

SANDISK CRUZER CONTOUR: GUT UND GÜNSTIG ▮ Da Sandisks Acht-Gigabyte-Stick sehr breit ist, versperrt er horizontal gesteckt den benachbarten USB-Anschluss. Der Mechanismus zum Ausfahren des USB-Steckers erfordert einige Übung. Die Lesegeschwindigkeit ist mit 27,6 Megabyte pro Sekude sehr gut. Die Schreibleistung fällt mit 15 Megabyte pro Sekunde jedoch deutlich ab.

USB-STICKS

Produkt	Firestix 8 GB (PC ACTION GOLD 6-2008)	Flashpen 200x	Flash Drive PD7	Cruzer Contour (PC ACTION PREISTIPP 6-2008)	Flash Drive PD7 Turbo Speed
Hersteller	Buffalo	Hama	A-Data	Sandisk	A-Data
Webseite/Vertrieb	www.buffalo-technology.com	www.hama.de	www.adata.com.tw	de.sandisk.com	www.adata.com.tw
Preis/Preis pro MByte/Preis-Leistung	€ 100,-/12 Cent/gut	€ 120,-/16 Cent/gut	€ 45,-/10 Cent/gut	€ 45,-/5 Cent/sehr gut	€ 85,-/10 Cent/befriedigend
Ausstattung	**1,9**	**2,5**	**2,5**	**1,9**	**2,2**
Kapazität (lt. Hersteller/real)	8 GByte/7,64 GiByte	8 GByte/7,7 GiByte	4 GByte/3,85 GiByte	8 GByte/7,63 GiByte	8 GByte/7,73 GiByte
Verlängerungskabel/Länge/LED	Ja/55 cm/ja	Nein/–/ja	Nein/–/ja	Nein/–/ja	Ja/64 cm/ja
Beiliegende Software	Nein	Nein	Nein	U3-Software	Nein
Trageschnur oder -clip/Schreibschutz	Ja/ja	Nein/nein	Nein/nein	Ja (Tasche)/nein	Nein/nein
Eigenschaften	**1,9**	**1,9**	**1,9**	**1,9**	**1,9**
Größe/Gewicht	81x18x9-12 mm/18 g	66x18x10 mm/15 g	66x18x10 mm/15 g	74x24x10 mm/35 g	66x18x10 mm/15 g
Aktive/passive USB-Hub-Erkennung	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Kompatibilität/Bootfähigkeit	Sehr gut/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller	Gut*/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller
Unterstützung für Readyboost/U3	Ja/nein	Ja/nein	Ja/nein	Ja/ja	Ja/nein
Leistung	**1,3**	**1,3**	**1,3**	**1,6**	**1,7**
Lesegeschwindigkeit (8-/32-MByte-Block)	32,8 MByte/s; 32,7 MByte/s	32,7 MByte/s; 32,7 MByte/s	30,9 MByte/s; 30,9 MByte/s	29,0 MByte/s; 26,2 MByte/s	25,4 MByte/s; 25,5 MByte/s
Schreibgeschwindigkeit (8-/32-MByte-Block)	24,9 MByte/s; 24,8 MByte/s	24,9 MByte/s; 25,0 MByte/s	22,8 MByte/s; 23,2 MByte/s	15,0 MByte/s; 15,5 MByte/s	19,2 MByte/s; 19,5 MByte/s
Mittlere Zugriffszeit (8-/32-MByte-Block)	0,9 ms/0,5 ms	1,2 ms/0,8 ms	0,6 ms/0,6 ms	0,6 ms/0,6 ms	2,1 ms/1,3 ms
FAZIT	Wertung: 1,54 + Lesegeschwindigkeit + Schreibgeschwindigkeit + Schreibschutz	Wertung: 1,66 + Lesegeschwindigkeit + Schreibgeschwindigkeit + Kompatibilität	Wertung: 1,66 + Lesegeschwindigkeit + Schreibgeschwindigkeit + Kompatibilität	Wertung: 1,72 + U3-Unterstützung + Lesegeschwindigkeit - Kompatibilität	Wertung: 1,84 + USB-Verlängerung + Kompatibilität - Schreibgeschwindigkeit

A-DATA FLASH DRIVE PD7 TURBO SPEED: LADEHEMMUNG ▮ Anders als beim normalen PD7-Modell packt A-Data eine USB-Verlängerung (60 Zentimeter) ins Paket. Die große Überraschung bringt der Geschwindigkeitstest: Von wegen Turbo! Der acht Gigabyte große Stick war in unserem Test beim Lesen rund fünf Megabyte und beim Schreiben fast vier Megabyte pro Sekunde langsamer als der PD7.

OCZ ATV 16 GB: LANGSAMER SCHREIBER ▮ Neben satten 16 Gigabyte Speichervolumen bietet OCZs AVT Gimmicks wie ein spritzwassergeschütztes und stoßfestes Gehäuse sowie eine Deckelhalterung. Bei den Leistungswerten fällt auf, dass der sehr guten Lesegeschwindigkeit von 30,9 Megabyte pro Sekunde eine nur befriedigende Schreibgeschwindigkeit von durchschnittlich 13,2 Megabyte pro Sekunde gegenübersteht.

KINGSTON DATA TRAVELER II PLUS: SEHR GUTE AUSSTATTUNG ▮ Kingston spendiert dem sehr flachen und vier Gigabyte großen Gerät eine Befestigungsschnur, die Migo-Software zum Synchronisieren von Desktop-Daten sowie ein Verschlüsselungsprogramm (Secure Traveler). Mit 18,6 Megabyte pro Sekunde Lese- und 14,9 Megabyte pro Sekunde Schreibgeschwindigkeit liegt es allerdings nur im unteren Mittelfeld.

SANDISK CRUZER MICRO: NOMEN EST OMEN ▮ Der Vier-Gigabyte-Stick trägt seinen Namen zu Recht, denn er ist handlich und schmal, sodass er benachbarte USB-Anschlüsse nicht blockiert. Er wird mit der nützlichen U3-Software geliefert, die es ermöglicht, Programme wie Skype, Firefox oder OpenOffice.org vom Stick zu starten. Kritikpunkte sind der wackelige Schiebemechanismus für den USB-Stecker und die geringe Schreibleistung von 8,8 Megabyte pro Sekunde.

KINGSTON DATA TRAVELER SECURE: DER DATENSAFE ▮ Der Name deutet es bereits an: Dank einer integrierten 256-Bit-AES-Verschlüsselung sind Ihre Daten hier besonders sicher. Dabei liest der gegen Datenabgriff geschützte Vier-Gigabyte-Stick mit guten 24,8 Megabyte pro Sekunde. Mit einer Schreibrate von mageren 10,9 Megabyte pro Sekunde gehört er klar zum schwächsten Drittel des Testfelds.

TRANSCEND JETFLASH 160: AUSSTATTUNG IST TRUMPF ▮ Transcend liefert den acht Gigabyte großen Jetflash mit einer Trageschnur und der umfangreichen Jetflash-Elite-Software aus. Die zuletzt Genannte bietet viele Funktionen und bedeutet einen Mehrwert. Dem stehen schwache Leistungswerte gegenüber: 11,6/10,8 Megabyte pro Sekunde Lese-/Schreibgeschwindigkeit sind zu gering. Frank Stöwer

FAZIT: USB-2.0-Sticks

Ein sehr schneller Acht-Gigabyte-Stick wie der Firestix 8 GB oder der Flashpen 200x hat seinen Preis. Natürlich geht es billiger, allerdings müssen Sie dann Einbußen bei der Schreibleistung (Cruzer Contour) oder der allgemeinen Geschwindigkeit hinnehmen.

USB-Sticks: Zugriffszeiten

- Die Unterschiede bei den Zugriffszeiten sind oft nur sehr gering.
- Die Zugriffszeit beim Data Traveler II Plus ist ungewöhnlich hoch.
- Es gibt eine Differenz beim Lesen der 8- und 32-Megabyte-Blöcke.

Legende: Mittlere Zugriffszeit 32-MByte-Block / Mittlere Zugriffszeit 8-MByte-Block

HD Tach – Mittlere Zugriffszeiten (BESSER ◀ ms)

Produkt	32-MByte-Block (ms)	8-MByte-Block (ms)	Preis
Kingston Data Traveler Secure	0,5	0,5	100,-
Buffalo Firestix 8 GB	0,5	0,9	100,-
A-Data PD7	0,6	0,6	45,-
Sandisk Cruzer Contour	0,6	0,6	45,-
Sandisk Cruzer Micro	0,6	0,6	20,-
Transcend Jetflash 160	0,7	0,7	40,-
Hama Flashpen 200x	0,8	1,2	120,-
A-Data PD7 Turbo Speed	1,3	2,1	85,-
OCZ ATV 16 GB	1,4	1,1	60,-
Kingston Data Traveler II Plus	2,5	9,1	60,-

Settings: Sockel-AM2-Board, Athlon 64 X2 4600+, 2.048 Megabyte DDR2-800, Windows Vista 32 Bit

USB-Stick-Exoten im Detail:

CORSAIR FLASH SURVIVOR 8 GIGABYTE

Hier ist der Name Programm. Das extrem stabile, wasserdichte Gehäuse schützt Ihre Daten optimal. Die Leistungswerte des Chips im Inneren können sich ebenfalls sehen lassen: 24 Megabyte Lese- und 21,8 Megabyte pro Sekunde Schreibgeschwindigkeit.

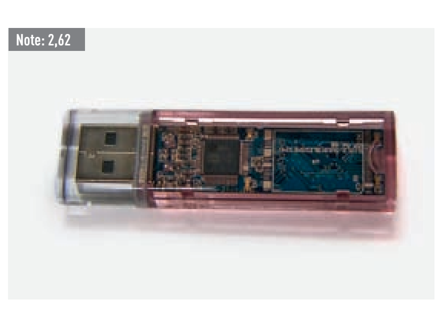
Note: 1,60



CNMEMORY SMELLY MIMOSA 1 GIGABYTE

Je nach Modell verströmt der „Wunderbaum" unter den Speicherzwergen eine unterschiedliche Duftnote. Seine Leseleistung ist mit 15,9 Megabyte pro Sekunde gerade noch akzeptabel. Die Schreibleistung fällt mit 4,9 Megabyte pro Sekunde viel zu niedrig aus.

Note: 2,62



USB-STICKS

Produkt	ATV 16 GB	Data Traveler II Plus	Cruzer Micro	Data Traveler Secure	Jetflash 160
Hersteller	OCZ	Kingston	Sandisk	Kingston	Transcend
Webseite/Vertrieb	www.ocztechnology.com	www.kingston.com	http://de.sandisk.com	www.kingston.com	www.transcend.de
Preis/Preis pro MByte/Preis-Leistung	€ 60,-/3 Cent/sehr gut	€ 60,-/16 Cent/befriedigend	€ 20,-/5 Cent/sehr gut	€ 100,-/26 Cent/ausreichend	€ 40,-/9 Cent/befriedigend
Ausstattung	**2,5**	**1,9**	**2,1**	**2,2**	**1,9**
Kapazität	16 GByte/14,9 GiByte	4 GByte/3,83 GiByte	4 GByte/3,69 GiByte	4 GByte/3,74 GiByte	4 GByte/3,8 GiByte
Verlängerungskabel/Länge/LED	Nein/–/ja	Nein/–/ja	Nein/–/ja	Nein/–/ja	Nein/–/ja
Beiliegende Software	Nein	Migo, Secure Traveller	U3-Software	Datenverschlüsselung	Jetflash-Elite-Software
Trageschnur oder -clip/Schreibschutz	Nein/nein	Ja (Befestigungsschnur)/nein	Nein/nein	Nein/nein	Ja/nein
Eigenschaften	**1,9**	**1,7**	**1,7**	**2,1**	**1,7**
Größe/Gewicht	81,5x22x9,5 mm/23 g	78,5x21x12 mm/14 g	57,5x22x9 mm/12 g	79x21x12 mm/26 g	62x18,5x9 mm/10g
Aktive/passive USB-Hub-Erkennung	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Kompatibilität/Bootfähigkeit	Sehr gut/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller	Gut**/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller
Unterstützung für Readyboost/U3	Ja/nein	Ja/ja	Ja/ja	Ja/nein	Ja/ja
Leistung	**2,0**	**2,5**	**2,6**	**2,6**	**2,9**
Lesegeschwindigkeit (8-/32-MByte-Block)	30,9 MByte/s; 30,9 MByte/s	18,6 MByte/s; 18,7 MByte/s	20,3 MByte/s; 20,4 MByte/s	24,8 MByte/s; 24,8 MByte/s	11,6 MByte/s; 11,6 MByte/s
Schreibgeschwindigkeit (8-/32-MByte-Block)	13,1 MByte/s; 13,4 MByte/s	14,7 MByte/s; 14,6 MByte/s	8,8 MByte/s; 8,8 MByte/s	10,8 MByte/s; 10,9 MByte/s	10,6 MByte/s; 10,9 MByte/s
Mittlere Zugriffszeit (8-/32-MByte-Block)	1,1 ms/1,4 ms	9,1 ms/2,5 ms	0,6 ms/0,6 ms	0,5 ms/0,5 ms	0,7 ms/0,7 ms
FAZIT	Wertung: 2,08 + Lesegeschwindigkeit + Kapazität/Preis – Schreibgeschwindigkeit	Wertung: 2,22 + Ausstattung + U3-Unterstützung – Transferleistung	Wertung: 2,23 + U3-Unterstützung + Kapazität/Preis – Schreibgeschwindigkeit	Wertung: 2,42 + Datenverschlüsselung – Kompatibilität – Lesegeschwindigkeit	Wertung: 2,46 + Ausstattung – Lesegeschwindigkeit – Schreibgeschwindigkeit

* Versperrt am Notebook oder USB-Hub den benachbarten USB-Anschluss

** Versperrt am PC den benachbarten USB-Anschluss



Staubsaugen im PC ist sinnvoll. Schmutz sowie Staub vermindern die Kühlleistung und reduzieren die Lebensdauer des Rechners.

PC WARTEN UND SÄUBERN

Für Sauberkünstler

Nach der langen Winterzeit hat sich eine Menge Staub in Ihrem PC eingenistet. Wir verraten, wie Sie den Schmutz wieder loswerden.

Hauptproblem aller Spielerechner ist und bleibt die Wärmeentwicklung. Sehr hochwertige Bauteile verlangen eine aufwendige Kühlung, und das richtige Gleichgewicht zwischen ausreichender Kühlleistung und erträglicher Lautstärkebelastung stellt selbst erfahrene PC-Schrauber vor ein Problem. Läuft schließlich der PC so, wie es sein soll, vergessen viele Bastler den langfristigen Einfluss von Schmutz und Staub auf die Leistungsfähigkeit ihres Geräts. Kurzum: Wer seinen PC nicht regelmäßig säubert, riskiert Instabilitäten, eine höhere Lautstärkebelastung und – besonders unangenehm für Hausstauballergiker – hat eine wahre Staubschleuder unter dem Schreibtisch stehen. Dummerweise ist der Rechner keine Glasscheibe. Einfach Reinigungsmittel aufsprühen, abwischen und fertig, das funktioniert hier nicht. Viele kleine Bauteile wie Kondensatoren oder Widerstände werden nur durch filigrane Lötstellen gehalten, statische Aufladung ist eine immerwährende Bedrohung für Speicherbausteine, und auch eingetrocknete Wärmeleitpaste lässt sich durch bloße Reinigung nicht erneuern. Daher ist das oberste Gebot bei der anstehenden Säuberung eine hell erleuchtete Arbeitsfläche, auf der Ihr PC zerlegbar und von allen Seiten zugänglich ist. Wird das Gerät unter dem Schreibtisch im Halbdunkeln von Staub befreit, sind Schäden fast schon programmiert.

ARBEITSMITTEL BESORGEN

Bevor Sie Ihren PC vom Strom trennen und auf die sorgfältig vorbereitete Arbeitsfläche stellen, gehen Sie zuerst unsere Checkliste der benötigten Arbeitsmittel durch. Ideal wäre eine Rundumversorgung – denn sind wir mal ehrlich: Wann entwickeln Sie sonst schon mal den Elan, Ihren PC aus seinem düsteren Verlies unterm Schreibtisch zu befreien?

DER STAUBSAUGER

Bevor Sie den Staubsauger schwingen, überprüfen Sie dessen Beutel. Ist dieser schon gut gefüllt oder sogar voll, kommt ein leerer Beutel hinein – sonst reicht später die Saugleistung nicht aus. Die Metallverlängerung des Staubsaugers für den Bodeneinsatz brauchen wir nicht – ohnehin ist es wichtig, dass Sie alle Metallteile von der Hauptplatine und anderen empfindlichen Bauteilen fernhalten. Viele Staubsauger sind am Griffstück aus Plastik mit einer kleinen „Schiebetür" ausgestattet. Sie wird geöffnet und parallel die Saugleistung am Staubsauger reduziert. So entsteht kein gefährlich hoher Sog, der kleine Bauteile mit schwachen Lötstellen einfach in dem Gerät verschwinden lässt. Das Saugende des Staubsaugers darf später generell nicht (!) mit Bauteilen in Berührung kommen. Ausgenommen hiervon sind die Lamellen der Kühlblöcke. Allerdings sollten Sie auch bei den scheinbar massiven Kühlblöcken Vorsicht walten lassen, da beispielsweise Zalman sehr dünne Rippen verwendet, die sich schnell verbiegen lassen. Für Lüfter gilt dasselbe, auch hier darf es keine Berührung mit dem Staubsauger geben – manche Rotorblätter sind nämlich von so minderwertiger Qualität, dass sie beim geringsten Druck abbrechen.

ANTISTATIKTÜCHER UND WATTESTÄBCHEN

Dass Wasser beziehungsweise nasse Tücher nichts im PC – selbst wenn er ausgeschaltet ist – verloren haben, erklärt sich von selbst. Um dennoch mit relativ wenig Aufwand möglichst viel Schmutz aus dem Rechner zu bekommen, greifen wir zu handelsüblichen

Arbeitsmaterial

- Staubsauger
- Antistatiktücher
- Druckluft
- Öl (WD-40)
- Wattestäbchen
- Wärmeleitpaste

Antistatiktüchern. An diesen bleibt der Staub wie an einem Magneten haften, der Schmutz wird nicht einfach nur umverteilt. Die Tücher benutzen Sie natürlich erst nach dem Staubsauger-Grobeinsatz. Für die unzugänglichen Stellen, von denen die Saugöffnung zu weit entfernt ist, benötigen Sie später Wattestäbchen, um Druck aufzubauen.

ÖL UND GRAPHIT

Diese beiden vornehmlich im Handwerk gebrauchten Helfer kommen bei beweglichen Teilen zum Einsatz, wie sie bei Lüftern und Türen anzutreffen sind. Graphit wirkt wahre Wunder bei quietschenden Türen und Öl bringt ausgetrocknete Lüfter wieder in Schwung.

WÄRMELEITPASTE (WLP)

Im Rahmen unserer PC-Säuberungsaktion haben wir zusätzlich getestet, mit welchem Wärmeleitmittel Sie die Temperatur Ihres Prozessors so niedrig wie möglich halten. Dem durchschnittlichen Anwender, der seine Rechenzentrale nicht übertaktet, empfehlen wir die Wärmeleitpaste aus dem Hause Arctic Cooling. Vier Gramm der 3 Euro günstigen MX2 reichen nicht nur für 30 Anwendungen, die Paste garantiert auch eine sehr gute Kühlleistung. Wichtig: Erfahrungen haben gezeigt, dass stark beanspruchte Wärmeleitpaste austrocknet – auf Nummer sicher gehen Sie, wenn Sie die Paste einmal im Jahr erneuern.

ERSTE REINIGUNGSSCHRITTE

In der Regel besitzt der PC mindestens einen Gehäuse- und einen Netzteillüfter. Unser Testsystem verfügt beispielsweise über einen Lüfter hinter der rechten Seitenwand. Dieser Ventilator bläst ununterbrochen kalte Luft in den PC. Durch den vielen Staub am Boden hat sich auf dem äußeren Lüftergitter allerdings eine dicke Schicht gebildet – diese lässt sich mit dem Staubsauger schnell und einfach entfernen. Verfahren Sie so auch bei allen anderen Lüfter-Ein- und -Auslässen. Hier eignet sich ideal ein Bürstenaufsatz für den Sauger. Dieser verhindert Schrammen auf empfindlichen Oberflächen. Bei vielen Gehäusen sind die Laufwerksblenden nicht besonders stabil befestigt, der Druck mit der Bürste sollte daher nicht zu hoch sein.

VON AUSSEN NACH INNEN

Nach dem Entfernen der gröbsten Staubschichten im Außenbereich geht es im Innenraum weiter. Die einzelnen „Problemzonen" wie Prozessor-, Grafikkartenkühler und Netzteil heben wir uns für den Schluss auf. Erst einmal sorgen wir dafür, dass der großflächig verteilte Staub wieder aus dem Gehäuse verschwindet. Es ist empfehlenswert, diesen Schritt mehrmals zu wiederholen, da bei den Detailarbeiten wieder ganze Staubkolonien ins Rechnerinnere zurückfallen. Schrauben Sie für einen optimalen Zugang die Grafikkarte und weitere Steckkarten los und entfernen Sie diese aus dem PC – eine getrennte Reinigung ist einfacher und minimiert die erneute Verschmutzung. Dies gilt besonders für das Netzteil.

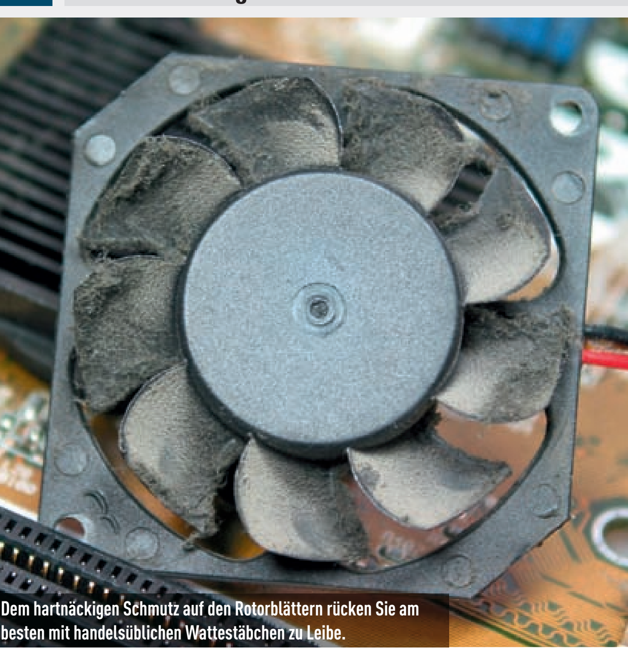
DIE GROBE SÄUBERUNG

Jetzt kommt die Druckluft zum Einsatz, mit der hartnäckige Verschmutzungen gelockert werden. Der Haken: Der Staub verteilt sich im ganzen PC. Es empfiehlt sich, einzelne Bereiche nach der Behandlung mit Druckluft erneut auszusaugen. Wichtig: Bei dieser groben Säuberung dürfen Sie keine Bauteile der Hauptplatine mit dem Staubsauger berühren. Kühler bestehen in der Regel aus einem Kühlblock und einem Ventilator. Sollte der Lüfter schon zu sehr in Mitleidenschaft gezogen worden sein, lesen Sie analog den Tipp „Ventilatorreinigung". Reinigen Sie, wenn möglich, Kühlblock und Ventilator getrennt.

KÜHLBLOCKREINIGUNG

Bis auf Kühlblöcke mit sehr dünnen Lamellen sind die typischen Metallklötze dieser Gattung unempfindlich. Hier blasen Sie zuerst von einer Seite Druckluft in die einzelnen Aussparungen des Blocks und saugen diesen dann ab. Wenn die Spaltbreite groß genug ist, können Sie statt Druckluft auch Wattestäbchen benutzen. Da eine dicke Staubschicht wie ein Wärmekissen wirkt, sollten Sie die Kühlblockreinigung nicht unterschätzen. In der Praxis lässt sich die Prozessortemperatur (bei statischer Lüfterdrehzahl) durch eine umfangreiche Reinigung um fünf bis zehn Grad senken. Besondere Vorsicht ist bei Grafikkartenkühlern geboten, da die verwendeten Lüfter sehr empfindlich sind und eine Demon-

Ventilator reinigen



Dem hartnäckigen Schmutz auf den Rotorblättern rücken Sie am besten mit handelsüblichen Wattestäbchen zu Leibe.

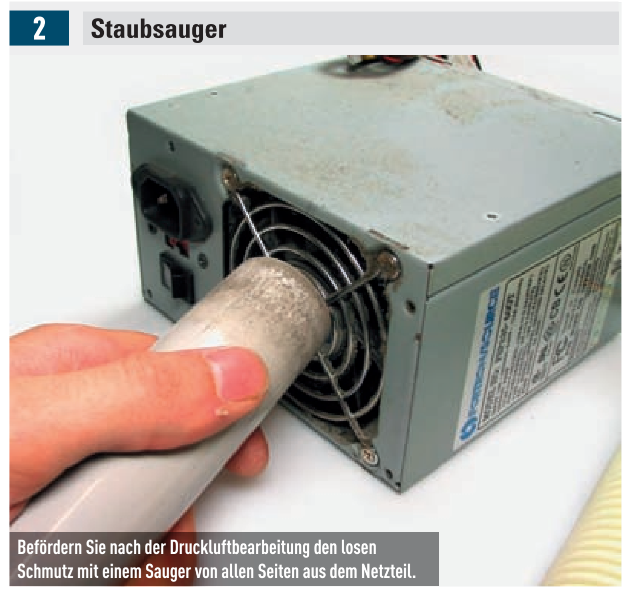
Netzteilreinigung

1 Druckluft in Dosen



Mit Druckluft, die Sie beispielsweise bei Conrad bekommen, lockern Sie den Schmutz im Netzteil.

2 Staubsauger



Befördern Sie nach der Druckluftbearbeitung den losen Schmutz mit einem Sauger von allen Seiten aus dem Netzteil.

Frisches Öl für das Lüfterlager



Bei Kugellager-Lüftern befindet sich unter dem Aufkleber das Lüfterlager. Nach der Reinigung können Sie es mit frischem Öl wieder fit machen.

Selbstbau-Staubschutz



Etwas Nylon aus der Strumpfkiste der Frau und Klebeband, um das Stoffstück am Rahmen zu befestigen – fertig ist der selbstgebaute Staubschutz.

Leistung: Sauberer PC

- Geringere Temperaturentwicklung aller Bauteile
- Geringere Lautstärke-Entwicklung durch bessere Kühlung
- Längere Lebensdauer des gesamten PCs

Messwerte

Temperaturvorteil (BESSER ◀ | °C)

	°C
Sauberer Gehäuselüfter	43
Verschmutzter Gehäuselüfter	48
Sauberer Prozessorkühler	60
Verschmutzter Prozessorkühler	69

Lautstärkevorteil (BESSER ◀ | Sone; LEISE 0, NORMAL 1,5, ZU LAUT 2,5)

	Sone
Sauberer Prozessorkühler	2,1
Verschmutzter Prozessorkühler	2,9
Sauberer PC	2,2
Verschmutzter PC	3,1

Settings: Athlon 64 X2 4200+, Geforce 7800 GT, Be quiet (450 Watt), Standardkühler (Boxed-Kühler) unter Last

tage des Lüfters für viele Anwender viel zu aufwendig und gefährlich wäre. Entfernen Sie auch hier mit Druckluft von der Seite den gröbsten Schmutz. Um die zentrale Kühlfläche zu reinigen, halten Sie den Ventilator ganz vorsichtig mit den Fingern fest und säubern die umliegende Fläche mit Druckluft – blasen Sie aber nie direkt auf das äußere Ende eines Lüfter-Rotorblattes.

VENTILATORREINIGUNG

Der Schmutz auf den Rotorblättern ist in der Regel sehr hartnäckig. Hier bietet sich als bestes Werkzeug ein Wattestäbchen an. Der Rahmen des Lüfters, also die Fläche, an der sich die äußeren Spitzen des Ventilators vorbeibewegen, ist sehr robust. Stecken Sie das Wattestäbchen seitlich zwischen zwei Rotorblätter und bewegen Sie es einmal mit den Blättern im Kreis. In der Praxis hat es sich bewährt, die Blätter vorsichtig von oben und unten zwischen die Finger zu nehmen – so üben Sie den Druck gleichmäßig auf das empfindliche Rotorblatt aus. Bei hartnäckigem Schmutz können Sie beispielsweise Fensterreiniger verwenden, dieser darf aber nicht in das Lüfterlager gelangen.

NETZTEILREINIGUNG

Den Bereich für den Luftauslass beim Netzteil haben Sie schon bei der Außenreinigung abgesaugt. Jetzt steht noch eine Grundreinigung des ausgebauten Netzteils mit Druckluft an. Aus eigener Erfahrung geben wir an dieser Stelle den guten Rat, das Netzteil im Freien zu reinigen – die Staubmenge, die sich im Laufe der Jahre im Netzteil sammelt, ist enorm. Zur Reinigung blasen Sie zuerst durch die Lüftungs- und die Ventilatoröffnungen in das Netzteil. Anschließend wird der lockere Staub und Schmutz wieder herausgesaugt. Vom Öffnen der Netzteile raten wir wegen lebensgefährlicher Spannungen im Netzteil – auch ohne angeschlossenes Stromkabel – dringend ab.

LÜFTERLAGER

Hochwertige Lüfter sind mit einem sehr robusten Kugellager ausgestattet. Es ist allerdings möglich, dass Staub die Schmierung austrocknet und der Lüfter hässliche Quietschgeräusche von sich gibt oder nicht mehr in der Lage ist, frei zu laufen. Entfernen Sie in diesem Fall den Aufkleber von der Lüfternabe sowie Schmutz mit Druckluft und Wattestäbchen. Anschließend träufeln Sie einen Tropfen des Öls auf die Nabe und drehen dabei den Lüfter. Lassen Sie ihn ruhig einige Zeit so liegen, damit das Öl besser einzieht.

STAUBSCHUTZ

Viele moderne Gehäuse besitzen einen Lüfter-Staubschutz aus Plastik. Diesen sollten Sie demontieren und den Herstellerangaben entsprechend reinigen. Im Idealfall ist jeder Lüfter, der das Gehäuse mit Frischluft versorgt, auch mit einem Filter ausgerüstet. Wenn Sie kein Gehäuse mit Staubschutz besitzen, können Sie diesen mit einfachen Hausmitteln nachrüsten. Dazu opfern Sie einen Nylonstrumpf, den Sie Ihrer Freundin abschwatzen oder beim Discounter um die Ecke erwerben. Schneiden Sie ein Stück Strumpf aus, das an jeder Seite etwa einen Zentimeter länger als der Lüfter ist. Den provisorischen Staubschutz können Sie jetzt an den vier Seiten mit Tesafilm festkleben. Da ein PC-Gehäuse einem Schweizer Käse gleicht und Staub durch etliche Öffnungen hineingelangt, bietet sich der folgenden Trick an, um die Belastung des PCs zu minimieren. Dazu muss die Luftmenge, die ins Gehäuse gepumpt wird, höher sein als die angesaugte Luftmenge – der Überdruck im Gehäuse hindert den Staub daran, an ungewünschten Stellen in den PC zu gelangen.

PRAXIS-ERGEBNISSE

Unsere praktischen Tests mit einem verschmutzten System (X2 4200+, Geforce 7800 GT, 450-Watt-Netzteil) sprechen eine deutliche Sprache: Durch die Reinigung des Prozessorkühlers senkten wir die Temperatur um neun Grad. Die gereinigte Grafikkarte brachte einen Temperaturvorteil von fünf Grad. In Kombination mit der Säuberung des Netzteils und der Lüfter war es darüber hinaus möglich, die Gehäusetemperatur um fünf Grad und die absolute Lautstärkeentwicklung um 0,9 Sone (!) zu senken. Aber auch die Lebensdauer des Systems wird verlängert, da eine hohe Temperaturbelastung für eine drastisch kürzere Lebensdauer sorgen kann.

Lars Craemer

So läuft's wie geschmiert

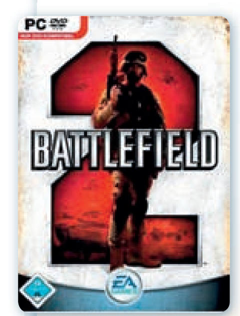
Assassin's Creed



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E 6750
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S oder
  Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Da auch die Engine der PC-Portierung eine für Mehrkern-prozessoren optimierte Struktur besitzt, bleibt der Spielspaß ohne Zwei- oder Vierkernprozessor auf der Strecke. Eine schnelle DX10-Grafikkarte ist ebenfalls Pflicht. Wer die Gesamtleistung verbessern will, verzichtet auf die Schatten.

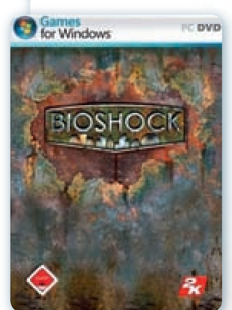
Battlefield 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 3800+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT/
  Radeon X1900 GT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Wen bei *Battlefield 2* lange Ladezeiten und störende Aussetzer nerven, der bestückt seinen PC mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Außerdem sollte die Grafikkarte über 256 Megabyte Grafikspeicher verfügen. Reduzieren Sie bei einem schwachen Prozessor die Sichtreichweite.

Bioshock



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT) einen Prozessor mit zwei Kernen. Falls Sie bereits mit der DX9-Optik zufrieden sind, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

Call of Duty 4: Modern Warfare

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)



Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklasse-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

Company of Heroes: Opposing Fronts

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/GTX
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)



Da vor allem die Physikdarstellung bei heftigen Schlachten einen Einkernprozessor in die Knie zwingt, ist ein Modell mit zwei Rechenzentren Pflicht. Für die verbesserte DX10-Optik reicht erst eine 8800 GTS/GTX oder HD2900 XT. Eine 7950 GT/X1950 Pro garantiert alle Details unter DX9.

Crysis

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTX (DX10);
  X1950 Pro/HD2900 XT (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)



Unter DX10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Ein schneller Zweikernprozessor ist Pflicht, ein Vierkern-Modell steigert die Leistung um weitere 13 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

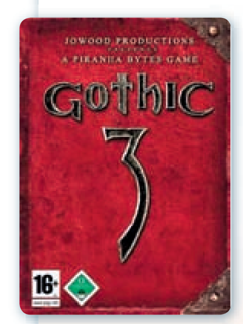
Frontlines: Fuel of War



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/
  Radeon HD2900 XT/HD3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Wie bei Spielen mit der *Unreal*-Engine 3 usus, garantiert erst ein Zweikernprozessor ruckelfreien Shooter-Spaß. Allerdings reicht ein Einsteigermodell. Die Ansprüche an die Grafikkarte fallen höher aus. Ist diese zu schwach, verzichten Sie auf Schatten sowie Post-Process-Effekte.

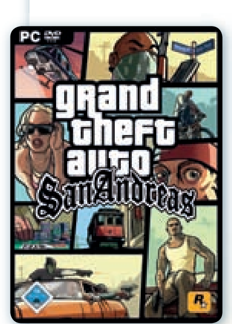
Gothic 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkernprozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikern-Modells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

Grand Theft Auto: San Andreas



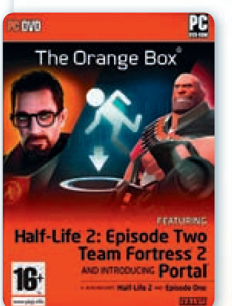
- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600 GT/
  Radeon X1650 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Die optische Aufmachung gehört nicht zu den Stärken von *GTA: San Andreas*. So fallen die Hardware-Anforderungen auch sehr niedrig aus. Bereits mit einer Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO lässt sich die Auflösung sehr hoch schrauben und bei FSAA/AF der Maximalwert wählen.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.



Half-Life 2: The Orange Box



- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Egal welchen Titel des umfangreichen Paketes Sie auch spielen, für die immer noch sehenswerte Grafik und die realistischen Physikeffekte reicht ein Einsteigersystem. Ruckelt es dennoch, schalten Sie „High Dynamic Range" aus. Hilft das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

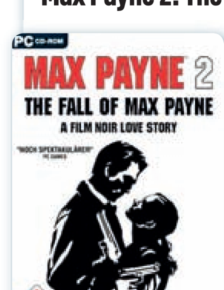
Hellgate: London



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GT (DX10);
  X1950 Pro/HD2900 XT (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Um Flagships Höllenspektakel mit allen optischen Finessen zu genießen, benötigen Sie eine flotte DX10-Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD2900 XT/3870. Leistungsengpässe bekämpfen Sie mit einer niedrigen Sichtweite oder dem Verzicht auf Wettereffekte.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/
  Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Actionspielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

Need for Speed: Pro Street

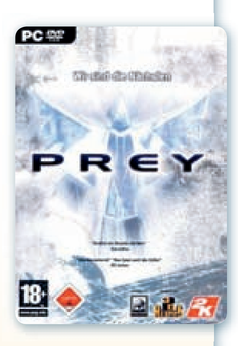
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)



Die Hardware-Anforderungen sind kaum gestiegen. Ein Zweikernprozessor der Einsteiger- und eine Grafikkarte der Mittelklasse sorgen für ruckelfreien Rennbetrieb. Stimmt die Leistung nicht, schalten Sie die Umgebungsschatten aus oder verringern die Qualität der Beleuchtung.

Prey

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)



Entwickler Human Head hat der *Doom 3*-Engine für *Prey* einen per Shader dargestellten Vollbild-Leucht- sowie Verzerreffekt spendiert. Trotzdem nimmt der Titel Ihre Hardware nicht mehr in Anspruch als ids Grusel-Shooter. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/
  Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)



Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung unter der „Render"-Option. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

The Witcher



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Ein High-End-PC ist für ein Spielvergnügen mit allen Details nicht nötig. Ein Zweikern-Prozessor, ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse sowie zwei Gigabyte Speicher reichen aus. Das größte Tuning-Potenzial bietet die Reduktion der Charaktersichtweite auf ein Minimum.

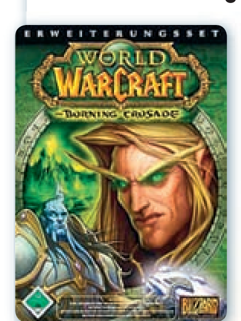
Unreal Tournament 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTS (DX10);
  X1950 Pro/HD2900 XT (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Da Epic die *Unreal*-Engine 3 für Mehrkern-Prozessoren entwickelt hat, ermöglicht nur ein Modell mit zwei oder mehr Kernen die volle Detailpracht. Die Kantenglättung lässt sich lediglich unter DX10 aktivieren. Wer in diesem Modus spielt, benötigt eine leistungsstarke DX10-Karte.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 2,8 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Crysis und Unreal Tournament 3*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 120,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 100,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 200,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra 650M	ca. € 540,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	91,5 Fps	78,1 Fps	1,91**
Asus EN8800GTX	ca. € 250,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,93**
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 200,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	1,98
Edel-Grafikkarten 8800 GT AC-S1	ca. € 240,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1 ns]	679/950 MHz	112/max. 112	0,5/0,5 Sone	86,8 Fps	62,6 Fps	1,99
Gainward Bliss 8800GTS PCX	ca. € 200,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
Xpertvision 8800 GT Sonic	ca. € 190,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1 ns]	648/950 MHz	112/max. 112	0,3/0,5 Sone	86,5 Fps	62,3 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 240,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1 ns]	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 160,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 160,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3 [1,1 ns]	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	80,1 Fps	60,3 Fps	2,12
Sapphire Atomic HD3870 512M	ca. € 260,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	824/1.197 MHz	320/64	0,9/0,9 Sone	72,5 Fps	51,1 Fps	2,47
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 180,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/64	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	52 Fps	2,57
Gecube Radeon HD3850 XTurbo III	ca. € 140,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	700/850 MHz	320/64	0,6/0,6 Sone	67,5 Fps	37,4 Fps	2,78
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 110,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 70,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**
Xfx Geforce 8600 GT 620M XXX	ca. € 70,-	Geforce 8600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	620/800 MHz	32/max. 32	2,3/2,3 Sone	34,2 Fps	19,2 Fps	3,73**

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte X38-DS5	ca. € 170,-	X38	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Gigabyte P35-DS4	ca. € 120,-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 110,-	P35	F2/1.1	-	3	x16 (2), x1 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus P5E3 Del. Wifi-AP @n	ca. € 200,-	X38	0402/1.03G	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Abit IX38 Quad GT	ca. € 150,-	X38	1.2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,51
Gigabyte P35-DS3	ca. € 75,-	P35	F4/1.0	-	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 75,-	Nforce 650i SLI	0602/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 75,-	Nforce 650i SLI	2.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 70,-	P35	1.1/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 50,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	1	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

SOCKEL AM2 – SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 120,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 150,-	790FX/SB600	F3C/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 70,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 120,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 55,-	690G/SB600	0502/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 70,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 55,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	1	3	x16(1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA , AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 65,-	2x 1.024 MB, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Qimona HY64D6320GU-5-B	ca. € 20,-	1x 512 MB, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11

DDR2-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 390,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 110,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	550 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-3-15	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 75,-	1x 1.024 MB, DDR2-1066	590 MHz DDR, 2,1 Volt	5-5-5-18	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 85,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	550 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,65
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Kingston KHX9200D2K2/2G	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-1150	590 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,67
Mushkin 996567+	ca. € 40,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	570 MHz DDR, 2,2 Volt	4-5-5-12	5-5-5-18, 2T	1,70
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	450 MHz DDR, 1,9 Volt	5-4-4-12	Nicht möglich	2,03

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 190,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0 MB/s / 89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11 ST31000340AS	ca. € 200,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6 MB/s / 78,8 MB/s	2,44
Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 70,-	SATA 2	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2 MB/s / 63 MB/s	2,78

LABORBERICHT

Sapphire Radeon HD 3850 AGP

HERSTELLER	PREIS
Sapphire	Ca. € 150,-
WEBSEITE	PREIS/LEISTUNG
www.sapphiretech.de	Gut

Die mit 512 Megabyte Speicher bestückte und einem Takt von 702/829 Megahertz (Chip/Speicher) rechnende HD 3850 ist die mit Abstand schnellste Grafikkarte für die AGP-Schnittstelle. In Kombi mit einem Opteron 185 (2x 2,6 Gigahertz) und zwei Gigabyte Speicher erzielten wir im Spieletest bei *Crysis* 28 Fps (1.024x768, hohe Details) und *UT 3* 76 Fps (1.280x1.024, alle Details, 8:1 AF). (fs)



GESAMT 2,80

Fujitsu-Siemens Deutschland-PC 10

HERSTELLER	PREIS
FSC	Ca. € 660,-
WEBSEITE	PREIS/LEISTUNG
www.fijitsu-siemens.de	Gut

Dieses Komplettpaket eignet sich optimal für den Bereich Internet und Office. Die Rechenzentrale ist ein AMD Penom 9600 mit 2,3 Gigahertz. Dazu kommen zwei Gigabyte DDR2-667-Speicher, eine 500-Megabyte-SATA2-Festplatte sowie eine Radeon HD 3850. Die Grafikkarte ist allerdings nur für Gelegenheitsspieler gedacht. (fs)

GESAMT 2,68

Asus Striker 2 Extreme

HERSTELLER	PREIS
Asus	Ca. € 300,-
WEBSEITE	PREIS/LEISTUNG
www.asus.de	Ausreichend

Für einen stolzen Preis erstehen Sie eine Nforce-790i-Ultra-Hauptplatine mit viel Übertaktungspotenzial, bester SLI-Leistung sowie einer klasse Ausstattung. So vereinfacht die CPU-Level-Up-Funktion beispielsweise das Drehen an der Taktschraube und der Chipkühler verfügt über Anschlüsse für eine Wasserkühlung. (fs)

GESAMT 1,36

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 300,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80
Benq FP93GX+	ca. € 195,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90



20 BIS 24 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll)	ca. € 245,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 375,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,00



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 125,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 170,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 60,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,67
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,70



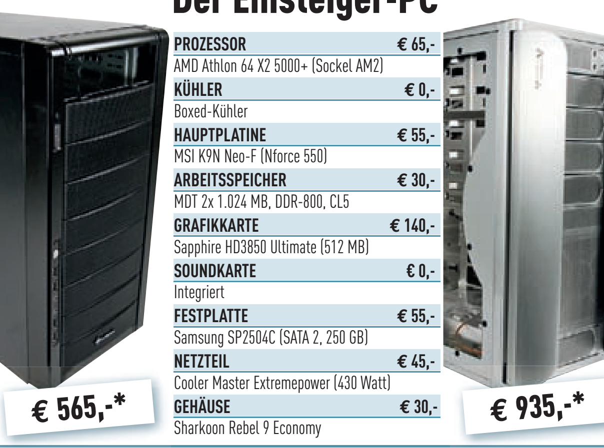
TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86



ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



€ 565,-*

PROZESSOR	€ 65,-
AMD Athlon 64 X2 5000+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	€ 0,-
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	€ 55,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	€ 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 140,-
Sapphire HD3850 Ultimate (512 MB)	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 55,-
Samsung SP2504C (SATA 2, 250 GB)	
NETZTEIL	€ 45,-
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	€ 30,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC

€ 935,-*

PROZESSOR	€ 175,-
Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 25,-
Scythe Kama Cross	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	€ 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 190,-
Zotec Geforce 8800 GT AMP! (512 MB)	
SOUNDKARTE	€ 55,-
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	
FESTPLATTE	€ 70,-
Samsung HD500LJ (SATA 2, 500 GB)	
NETZTEIL	€ 60,-
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	€ 85,-
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-PC

€ 2.215,-*

PROZESSOR	€ 480,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 35,-
Scythe Mugen	
HAUPTPLATINE	€ 230,-
Asus Maximus Formula Special Edition (X38)	
ARBEITSSPEICHER	€ 90,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 365,-
Asus EN8800ULTRA (768 MB)	
SOUNDKARTE	€ 175,-
Auzentech X-Fi Prelude 7.1	
FESTPLATTE	€ 190,-
Samsung Spinpoint F1 (SATA 2, 1.000 GB)	
NETZTEIL	€ 120,-
Be quiet BQT P7-650W (650 Watt)	
GEHÄUSE	€ 240,-
Silverstone TJ09	

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur/Objektleitung **Petra Fröhlich**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Alexander Frank, Michael Grill
Ständige freie Mitarbeiter Jürgen Krauß, Ralph Wollner
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß, Claudia Brose, Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Herbert Aichinger

Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann

www.pcaction.de
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Commercial Director
Hans Ippisch
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Stephan Donaubauer: Tel.: +49 911 2872-255; stephan.donaubauer@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.1.2008

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2007: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



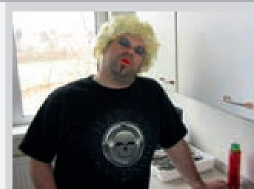
MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT.

PC ACTION 7/2008 ERSCHEINT AM 21. MAI 2008

Äktschn Män
World of Warcraft
The Lich King
... UND AUF DEM BERG IST DER LICH KING!?
NEIN! DER BERG IST DER LICH KING!
GULP!
OHOH!
HABT KEINE FURCHT MEINE FREUNDE! ICH WENDE MEINEN MÄCHTIGEN ...
... "EISZAUBER" AN!
WAMM!
"MAGNUNM-MANDEL-EISZAUBER"!?
GUT DAS WIR EINEN LEVEL 69 TASCHENSPIELER DABEI HATTEN!
© 08 www.Gunjack.de

Die fünf fantastischsten Pfingst-Ereignisse

				
PLATZ 1 Der Heilige Geist kommt	**PLATZ 2** Der Messias kommt	**PLATZ 3** Dennis Blumenthal kommt	**PLATZ 4** Feiertag	**PLATZ 5** Muttertag
VORFREUDE-FAKTOR				
Pfingsten kriegen wir unsere Jahresvorratslieferung Melissengeist. Vor der Arbeit wird als Doping täglich pro Kopf ein Liter ausgeschenkt. **5,5**	*Duke Nukem Forever*, quasi der Messias unter den Ego-Shootern, soll früher erscheinen als erwartet! Angeblich schon Pfingsten 2666. Hui! **3,3**	Unser Volontär Dennis Blumenthal (23) hat sich vorgenommen, Pfingsten 2008 erstmals Sex zu haben. Das gibt den sensationellen Vorfreude-Faktor **6,5**	Pfingstmontag ist spitze, weil wir PCA-Redakteure da nur von 6 bis 20 Uhr arbeiten müssen. Leider fürs halbe Gehalt, das heißt: weniger Vorfreude. **1,2**	Ein Tag, an dem man so tut, als habe man seine Mutter lieb. Mit etwas Glück tischt sie groß auf und man kann sich mal wieder richtig vollstopfen. **2,2**
CHANCEN-MULTIPLIKATOR				
Die Schancen, unda Alololoholeinfluss dotal luschtische Einfelle zu haben und witschige Dexte zuschreibn, sin gaar nisch mal so schlächt. **83,5**	Die Entwickler sind schnell wie Finanzbeamte, vielleicht kommt das Spiel doch erst Winter 2666. Daher der niedrige Chancen-Multiplikator **17,5**	Die Chancen stehen gut, dass es klappt, schließlich kann einem die eigene Hand nicht weglaufen oder Migräne kriegen. Fetter Multiplikator: **87,5**	Als Ausgleich wollen unsere Chefs unseren Lohn an Weihnachten verdoppeln. Also auf 56 Cent pro Stunde! Chancen-Multiplikator: **46**	Die Chance, beim Besuch viiiel Braten mit Klößen und dann Kuchen abzustauben, steigt proportional zum Wert des Muttertagsgeschenks. **25,5**
NACHTEIL-DIVISOR				
Man schtellt aba bald fässt, dass die dotal witschigen Dexte nüchtarn gar nisch mer so witschich sin. Beschtes Beischpiel ist diese Topf 5 hier. **23,4**	658 Jahre können sich ein bisschen ziehen. Aber scheißegal, wenn Jopi Heesters *DNF* nicht mehr erlebt, da sind wir Egoisten! Niedriger Divisor: **5,2**	Na ja, trotz des mit Lippenstift auf die Hand aufgemalten Mundes krankt es an Realitätsnähe. Das ergibt einen traurig hohen Divisor, nämlich **66,6**	An Feiertagen werden wir von der Verlagsleitung besonders häufig ausgepeitscht. Das erregt uns, daraus folgt der günstige niedrige Divisor **12**	Für PCA-Redakteur Marc Brehme ist quasi ständig Muttertag: Er drückt täglich 250 Euro bei seiner Stamm-Puffmutter in Nürnberg ab. **15,5**
EREIGNIS-KENNZIFFER				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Vorfreude-Faktor x Chancen-Multiplikator) : Nachteil-Divisor = Ereignis-Kennziffer

Hui, ein Kopf-Stunt!


»Smarts passen in jede Parklücke.«

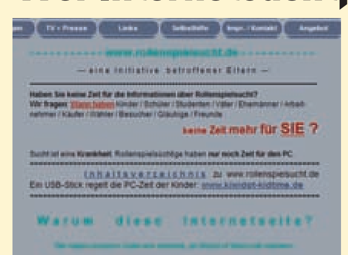
Unser Leser Andreas Heck will neulich bei *Crysis* einen Fehler der künstlichen Intelligenz festgestellt haben, als ein Konvoi vorbeifuhr und er auf den Panzer an der Spitze feuerte. „Dieser setzte ohne Rücksicht zurück, keilte mit dem Lkw den Jeep ein. Machte die Stelle ein wenig einfacher, da kurz drauf ohne weiteres Zutun Jeep und Lkw explodierten." Also wir mutmaßen ja, dass da eine Frau am Steuer war und einparken wollte, aber als Gentlemen würden wir das natürlich *nie* äußern!

Der lässt alles stehen und fliegen



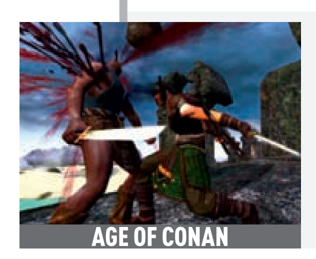
Nachdem sich vor zwei Monaten bereits ein Kopilot als PC ACTION-Leser geoutet hat, meldet sich jetzt mit Frank Kricke ein weiterer Lufthansahansel zu Wort. Nu' ist aber gut, ja? Weil das Foto rechts sowohl technisch als auch sonst für unsere überwiegend männlichen Leser reichlich unscharf ist, nehmen wir ab sofort nur noch Bilder von geilen Stewardessen an. Kapiert? Sehr gut.

Wer Internetsucht, der findet



„Wir haben unseren Sohn ans Internet, an *World of Warcraft* verloren." So beginnt ein erschütternder Tatsachenbericht auf den Internetseiten der ersten Ambulanz zur Behandlung von Computerspiel- und Internetsucht (Rollenspielsucht.de; Verhaltenssucht.de). Toll, dass die Eltern von PC ACTION-Redakteur Wolfgang Fischer endlich realisiert haben, dass ihr Balg komplett einen an der Waffel hat.

In letzter Minute*


AGE OF CONAN

Für kommende Ausgabe testen wir unter anderem voraussichtlich folgende fünf potenzielle Kracher auf Scherz und Nieren: *Rainbow Six: Vegas 2, Age of Conan, Mass Effect, Turok* und *Devil May Cry 4*. Holla!

Außerdem ...
Als Vollversion winkt ein Echtzeit-Strategiespiel, das mit Wölfen zu tun hat und vor nicht mal zwei Jahren von uns mit einer wirklich guten Wertung bedacht wurde. Naaa, was wird das wohl sein? Raten Sie doch in unserem Forum auf www.paction.de mit! Käufer unserer Filmausgabe erfreuen sich zusätzlich am schwarzhumorigen Serienmordkrimi *Memories of Murder*.

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Fränkel: Ich freu mich ja total auf *Das Schwarze Auge: Drakensang*.

Hesse: Und ich mich besonders auf *Das Blaue Auge: Abgesang*, das Boxspiel mit Axel Schulz, bin ich nicht lustig, MUAHAHAHA!!!?

Fränkel: Ja, lustig wie Hodenkrebs.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. MAI 2008